GUIDA STRATEGICA A POKEMON ORO E ARGENTO 4

LA RIVISTA PER CHI GIOCA GAME BOY

GAME BOY PLANET

Anno 1, numero 7
L. 4.900
(Euro 2.53)

MG MEDIA GROUP



PIKA PIKA!

SPECIALE DRAGONBALL 2 PARTE

GUIDATE CON gt advance!

SPECIALE sport estremi

novità POKèMON

in arrivo il gameboy che legge le carte!



I GIOCHI DI QUESTO NUMERO

- Bomberman Tournament
- Anteprima Golden Sun
- Zelda Oracle of Seasons

... e molti altri!

ISSN 1592-6400



LA RIVISTA PER CHI GIOCA GAME BOY **GAME BOY PLANET**

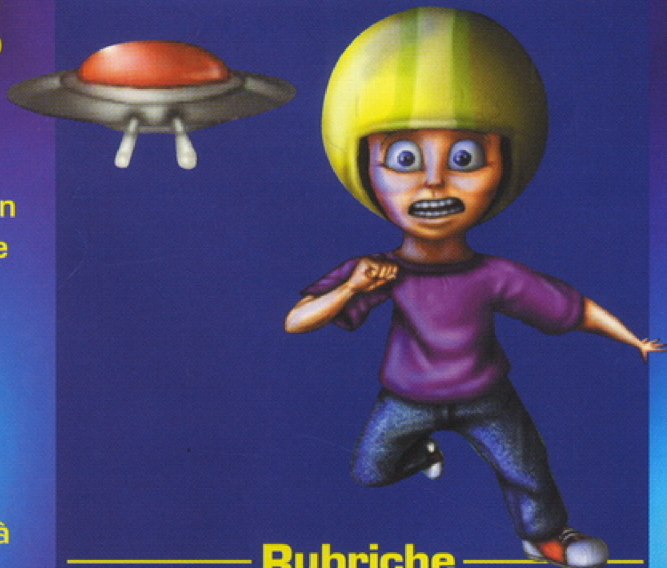
Cambiano le stagioni, ma le buone abitudini non muoiono mai: e così, anche questo mese siamo pronti per accompagnarvi nel mondo GameBoy, che dall'uscita dell'Advance non è mai stato così vivace. Ma non basta. In questo numero si chiude lo speciale dedicato a Dragonball curato da Lucio "GT" Prosperi, vero esperto sul mondo Goku e soci; continua la guida a Pokémon Oro e Argento e vi offriamo la solita montagna di recensioni e rubriche; inoltre, vi abbiamo preparato un numero fortissimo che parte a razzo con uno speciale super e la recensione accurata del miglior gioco uscito finora per GBA: Tony Hawk's Pro Skater 2! Se non ne avete abbastanza di correre, poi, potete scaldare i motori con GT Advance o guardare al futuro con l'anteprima di Golden Sun; ma se volete mettere alla prova la vostra creatività, abbiamo preparato una sezione Pokémon tutta per voi della quale non vi dico nulla: scopritela! Prima di salutarvi, ci tengo comunque a dire che il prossimo numero sarà davvero speciale; abbiamo già cominciato a lavorarci e vi assicuro che sta nascendo qualcosa di incredibilmente forte! Se non ci credete, leggete soltanto questi due nomi che hanno fatto la storia dei videogiochi: Spyro e Celebi! Non è svenuto nessuno?
Siete ancora tutti lì? Bene, allora dateci sotto! Le pagine di GameBoy Planet aspettano solo voi!

Stefano "Sogliola" Vanini

Sommario

Speciali

Recensioni



Rubriche

Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n. 221 del 10/04/2001

EDITORE:
MG MEDIA GROUP
Via Frua,15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

DIRETTORE:
Roy Zinsenheim

MANAGING EDITOR:
Claudio Somazzi

PUBLISHING EDITOR:
Walter Minucci

GAME BOY PLANET

CHIEF EDITOR:
Roy Zinsenheim
roy@gamearena.it

PUBLISHING EDITOR:
Walter Minucci
minucci@gamearena.it

PROJECT COORDINATOR:
Stefano Vanini
sogliola@gamearena.it

ART DIRECTOR:
Cristian Ghezzi
ghezzi@gamearena.it

ART TEAM:
Roberta Grugnale, Paola Lagala, Ivan Piazza, Roberto Riccardo

CONTRIBUTORS:
Alessandro 'Pitone' Seccafieno, Laura Colombo, Lucio Prosperi, Marco 'Matrix' Magni, Massimo Losa, Christian Boscolo, Luca Di Bella

IMPIANTI PRESTAMPA
Grafotitoli & Bassoli - via G. Carducci, 221- Sesto San Giovanni (Mi)

STAMPA
Roto 2000
via L. Da Vinci, 18/20
20084 Casarile (Mi)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
A. Pieroni Srl
Milano

Per scrivere alla redazione:
gameboyplanet@gamearena.it

Per inviare le vostre cheat:
cheat@gamearena.it

Per visitare il nostro sito internet:
www.gamearena.it



Speciale QUEI PAZZI SULLE RUOTE



Scoprite insieme a GameBoy Planet gli sport acrobatici su ruote piu diffusi del momento!



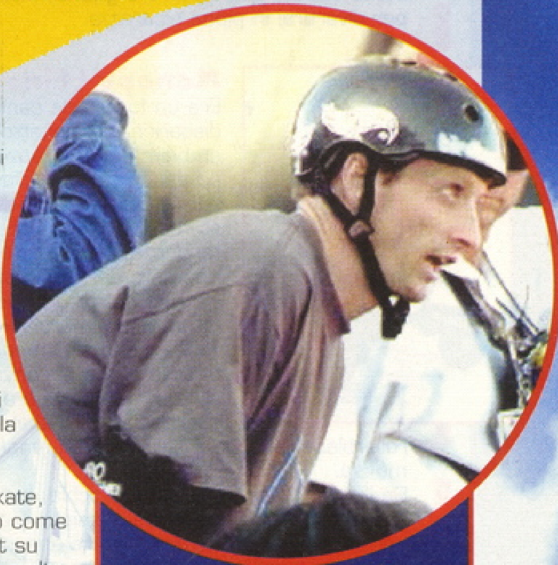
Tra i titoli sportivi di maggiore successo degli ultimi anni, possiamo individuare una vera e propria sotto-categoria di giochi che si sta prepotentemente affermando nel mondo delle console portatili. Li possiamo definire giochi **'acrobatici'** o **'estremi'**; in ogni caso, sono caratterizzati dalla presenza di un mezzo su due o quattro **ruote** (bicicletta, skateboard o monopattino) e un **percorso a ostacoli** dove compiere evoluzioni in libertà.
Sulla piccola console di Nintendo, e soprattutto recensiti dai vostri redattori di fiducia, avete potuto apprezzare alcuni classici di questo genere, come per esempio **Tony Hawk's Pro Skater 2** (trovate la



recensione completa in questo numero!), **Freestyle Scooter** e **Matt Hoffman's Pro BMX**. Il successo ottenuto da questi videogiochi è tale da giustificare la presenza di questo speciale che, oltre a fornirvi delle interessanti curiosità su questi sport, cercherà di analizzare i principali strumenti necessari per praticarli.

FACCIAMO UN PO' DI CHIAREZZA

Esiste una certa confusione sulla terminologia usata per definire i divertenti 'trabiccoli' usati da campioni del calibro di Tony Hawk (Antonio Aquila per gli amici!) e Matt Hoffman (nessuna parentela con il celebre attore Dustin!); cerchiamo quindi di fare un minimo di chiarezza.
La tavola con quattro ruote usata dal supercampionissimo Tony si chiama **skateboard**; e fin qui niente di strano, visto che con questo termine è conosciuta anche in Italia. Le cose si complicano quando gli americani (che da sempre sappiamo essere dei gran pigroni quando si tratta di parole!) cercano di abbreviarla utilizzando solo la prima parte del nome completo: **skate**.
La traduzione letterale di skate, in italiano, è **pattino**, inteso come pattino a rotelle, altro sport su quattro (meglio otto!) ruote molto famoso in tutto il mondo. Cercate quindi di fare attenzione alle varie terminologie, anche se ormai il termine skate viene usato per indicare lo skateboard, mentre i pattini vengono comunemente chiamati **rollerblade**.
Altro motivo di confusione è generato dalla parola **scooter**. Nel mondo dei videogiochi è usata per definire il **monopattino** (vedi per esempio il gioco **Freestyle Scooter**), ma in Italia è utilizzata anche come sinonimo di motorino. In realtà, questa duplice valenza la si deve al fatto che esistono diverse versioni di monopattino, alcune delle quali dotate di un vero e proprio **motore** che in sostanza rende questo attrezzo molto simile a una motocicletta.
Per il resto non ci dovrebbero essere grossi problemi; la **BMX** è sinonimo di bicicletta anche da noi, e non mi risulta che esistano abbreviazioni di sorta in questo campo.



TONY HAWK

Nato a: Carlsbad, (California)
Data di nascita: 12/05/1968
Residenza: San Diego (California)
Stato civile: sposato con due bambini
Professionista dal: 1978

Sicuramente il più famoso campione di skateboard al mondo, Tony Hawk deve essere considerato come una vera icona vivente di questa disciplina, oltre al suo veicolo pubblicitario migliore.
Tony è sposato e vive con la moglie e i suoi due figli a San Diego in California, dove in questo ultimo periodo, oltre a lavorare alla realizzazione di giochi per console con il suo nome, sta realizzando un **libro** sulla sua vita.

CAMPIONI SI NASCE

Il personaggio che ha sicuramente dato l'impulso a questa nuova categoria di videogiochi acrobatici è senza ombra di dubbio il mitico **Tony Hawk**, indiscusso campione delle evoluzioni su skateboard (che ho scritto per intero per chi non ha letto la prima parte!). I suoi giochi non solo sono risultati tra i più venduti degli ultime tre anni, ma sono riusciti a stabilire un piccolo record in termini di **conversioni**, visto che praticamente qualsiasi console o computer sulla faccia della Terra ha a disposizione almeno un titolo di skate con protagonista l'eclettico Tony.

VISTI DA VICINO

Sono gli **oggetti di tendenza** del momento, agognati non solo dai giovani videogiocatori, ma da intere generazioni di adolescenti che adorano scorrazzare nei cortili e per le strade emulando i campioni di questi sport. Noi di GameBoy Planet abbiamo pensato bene di offrirvi una veloce 'carrellata' su questi oggetti del desiderio, cercando di includere soprattutto quelli più curiosi e divertenti.
Una raccomandazione è d'obbligo; se avete intenzione di acquistare uno di questi divertentissimi oggetti, cercate sempre di usarli lontano dalle strade trafficate e utilizzando accessori di sicurezza come **casco**, **ginocchiere** e **guanti**, indispensabili per divertirsi in piena sicurezza.



Monopattino

Era un fossile da cantina o discarica, un giocattolo obsoleto, emblema di un'infanzia passata ad aspettare e invidiare gli amici con la bicicletta. Adesso è uno status symbol, un oggetto di tendenza, un accessorio molto rinomato presso il pubblico giovane. Forte del successo ottenuto sui marciapiedi di New York e Londra, il monopattino ha fatto le prime apparizioni anche sulle strade italiane e, come è già successo per lo skateboard e i rollerblade, si avvia a diventare un fenomeno di massa.
Se l'idea del monopattino è vecchia, la tecnologia costruttiva è d'avanguardia: **telaio** in leghe aereonautiche di alluminio, **ruote** speciali in poliuretano con cuscinetti ad alte prestazioni, **freno** integrato alla ruota posteriore. Una gioiellino tecnologico che pesa poco meno di **tre chili**, si smonta in due secondi e si infila in una borsa o in uno zaino. I più pigri possono anche utilizzare versioni a batteria o motore con cui non si fa nemmeno la fatica di mettere giù il piede e spingere. Le dolenti note sono quelle del **costo**: il monopattino sarà pure ecologico, ma non è esattamente economico. Per un modello di marca si parte dalle 250 mila, ma si può arrivare anche a un milione per monopattini full optional.

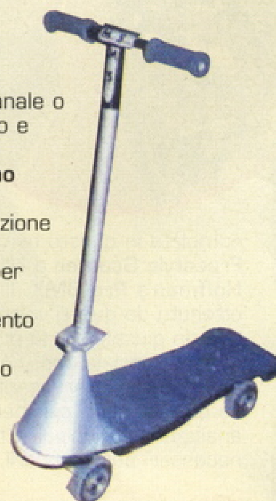


Scarpa monopattino



Questo futuristico stivaletto è senza ombra di dubbio l'ultimo ritrovato della moderna oggettistica a quattro ruote.
È uno **stivaletto da ginnastica** che ha integrata la possibilità di trasformarsi in pattini a rotelle con un semplice clik; con le ruote in posizione 'interna' è un comune stivaletto, ma con un semplice gesto si possono far uscire le **ruote** e lo si può trasformare in un pattino a rotelle.
Si può considerare questa simpatica realizzazione un po' come l'evoluzione del monopattino; un gioco piacevole, che privilegia sana attività fisica, come sta già iniziando ad avvenire negli Stati Uniti. Un oggetto senza dubbio molto divertente, che ha tra i suoi punti di forza la grande **versatilità**, rendendo in questo modo possibile divertirsi senza dover per forza portarsi nello zaino pesi aggiuntivi (visto che i libri pesano già abbastanza!).

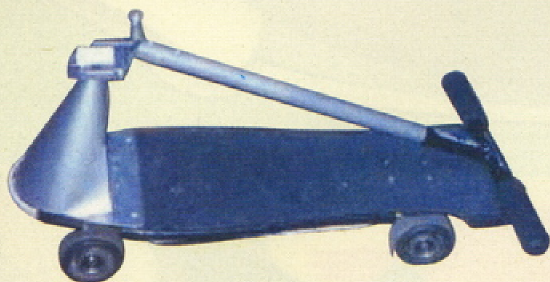
Monoskate



Trattasi di un nuovo attrezzo sportivo brevettato che fonde le caratteristiche dello skateboard e del monopattino.
Dello **skateboard** ha il pianale o base, anche se modificato e migliorato soprattutto nei materiali. Del **monopattino** presenta una specie di **manubrio** che non ha funzione direzionale sulle ruote anteriori, ma che serve per migliorare la presa consentendo lo spostamento del peso del corpo lateralmente e migliorando in questo modo anche il controllo del mezzo.
L'avanzamento del monoskate avviene, come nel monopattino, con un **piede** sul pianale e l'altro a terra che provoca la spinta.



La sua passione per la tavola a quattro ruote è iniziata alla tenera età di nove anni, e possiamo dire senza paure di smentite che non sia ancora finita, visto il numero di successi collezionati in competizioni ufficiali e la grande fama raggiunta in tutto il mondo. Ho pensato di includere anche un piccolo box dedicato a questo campionissimo che è riuscito non solo a rilanciare negli Stati Uniti uno sport 'sommerso' come quello dello skateboard, ma anche a creare un vero e proprio genere videoludico che vanta milioni di appassionati in tutto il mondo!



L'**impugnatura**, pieghevole a oltre 90° sulla pedana, consente all'attrezzo, una volta ripiegata su se stessa, di poter essere sistemato nel bagagliaio anche di una piccola auto utilitaria.
Può essere utilizzato, oltre che come attrezzo sportivo, anche come mezzo leggero di trasporto da città, più veloce di un pedone e maneggevole come una bicicletta ad andatura moderata con la massima sicurezza.

Rollerblade

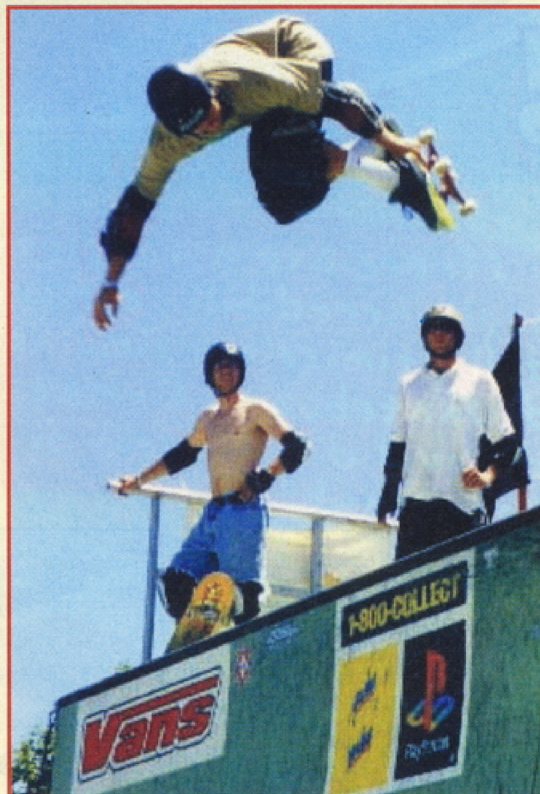
I rollerblade (un nome complicato che indica i vecchi pattini a rotelle!) hanno subito una vera e propria evoluzione nel corso degli anni. I primi pattini avevano le ruote disposte in orizzontale, mentre adesso si utilizzano quasi esclusivamente i nuovi modelli con le **ruote in linea**.



Li hanno ai piedi oltre due milioni di italiani. Forse perché, oltre che di gran moda, sono veloci e divertenti, non dannosi per l'ambiente e ideali per chi vuole sfrecciare con disinvoltura nel traffico.
I pattini in linea, ovvero i rollerblade, sono stati inventati nel **1980** da due fratelli del Minnesota e subito importati in Italia da un turista veneto in viaggio negli States che poi ha deciso, con grande intuito, di produrli.

Skateboard

La tavola a quattro ruote per eccellenza ha raggiunto il massimo della popolarità in Italia negli anni Ottanta, quando milioni di ragazzini affollavano le strade delle città esibendosi in evoluzioni al limite della sicurezza. Negli ultimi anni (soprattutto grazie a campioni del calibro di **Tony Hawk**) stiamo assistendo a un ritorno di fiamma per questo sport che era stato ingiustamente dimenticato. Una delle figure preferite dagli skater di tutto il mondo è sicuramente il celebre **Hardflip**; ecco come realizzare questa difficile figura seguendo i consigli degli esperti.



L'hardflip si ottiene quando la tavola ruota di **180 gradi** come un frontside, ma gira come un kickfly. Comprimete le gambe per fare un ollie molto alto; per tenere l'equilibrio può aiutare tenere le spalle in linea con la tavola.
Iniziate a eseguire il pop shove-it, ma flippate la tavola come un frontside kickflip. Recuperate il controllo della tavola e atterrate.



di Cristian Boscolo

LO TROVATE COSÌ



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

OK!

Sfrecciate a tavoletta negli incredibili scenari dell'ultimissima simulazione di Skateboard firmata da quel diavolaccio di Tony Hawk!

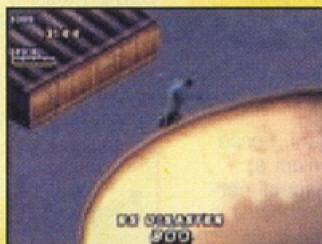


Il successo dei giochi 'estremi', ovvero legati alle evoluzioni su skateboard, monopattino o bici da cross, è ormai sotto gli occhi di tutti.

Le conversioni per le diverse piattaforme non si contano nemmeno più, così come i soliti seguiti che prontamente vengono sfornati dalle case produttrici di software. Uno dei personaggi più famosi in questo panorama di atleti 'funamboli' è senza dubbio il celebre **Tony Hawk**: un fortunato trentenne californiano ormai diventato ricco sfondato per avere legato il suo nome alle simulazioni videoludiche di **skateboard**. Tra l'altro, in questo numero troverete uno **speciale** legato al mondo degli sport su tavola e contenente anche diverse curiosità legate alle attrezzature utilizzate dai personaggi di spicco di questa disciplina.



Il primo scenario metterà a dura prova le vostre abilità acrobatiche in un vero e proprio hangar, con tanto di elicotteri e aerei da saltare!



Ogni scenario ha i suoi punti migliori per fare punti! Scopriteli voi

LE RUOTINE SFRECCIANO!!

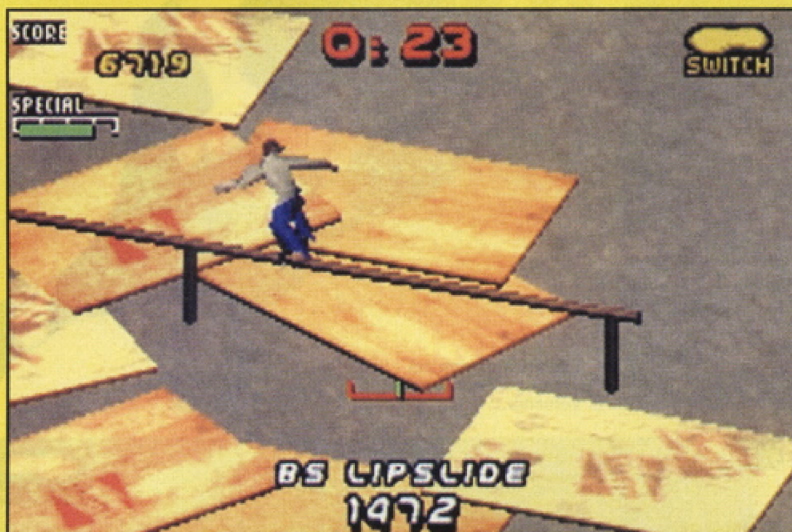
Tony Hawks Pro Skater 2 (sembra uno scioglilingua!) è il secondo capitolo di **Activision** dedicato agli amanti delle evoluzioni sulle quattro ruote, convertito ora anche per il nostro GameBoy Advance, che per la prima volta prova a cimentarsi con un prodotto di questo tipo.

Una volta caricato il gioco e assistito alla brevissima **presentazione**, la schermata



In questa schermata potrete scegliere il livello di partenza, a patto di averlo preventivamente sbloccato nella modalità Carriera...





● **Provate a saltare su una ringhiera con uno skateboard senza cadere! Mooolto difficile!**



● **Come potete vedere, non mi faccio mancare niente! Ecco la mia speciale piroetta mortale carpiata con doppio sfregamento a destra...**



● **Le animazioni sono spettacolari e ottimamente realizzate; peccato che lo schermo del nostro GameBoy Advance abbia dimensioni ridotte!**



iniziale ci propone **tre** diverse modalità selezionabili prima di cominciare a giocare: **Carriera**, **Free Skate** e **Sessione Singola**. Le modalità **Free Skate** e **Sessione Singola** permettono in sostanza di gareggiare scegliendo lo **scenario preferito** (a patto di averlo preventivamente sbloccato nella modalità Carriera!); l'unica differenza è rappresentata dal fatto che nella Free Skate non vengono visualizzati i **bonus** e non abbiamo limiti di tempo, mentre in modalità singola abbiamo a disposizione **due minuti** per 'produrre' il miglior punteggio. La modalità **Carriera** è senza dubbio la più divertente e interessante, poiché ci permette di progredire nel gioco, completando i vari scenari e portando a termine una serie di **obiettivi**. Questi sono abbastanza semplici e vi permetteranno, ultimandone anche solo una parte, di cambiare scenario e sbloccarlo in modo che possa essere successivamente utilizzato anche nelle sessioni libere. Per darvi un'idea di quello che vi aspetta, vi posso anticipare che all'inizio dovrete raggiungere dei **punteggi** abbastanza abbordabili, collezionare una serie di **oggetti** o abbattere dei semplici **bidoni della spazzatura** (ma guarda che ci tocca fare!). Naturalmente non tutti gli obiettivi sono così facili, e vi troverete a sudare le proverbiale sette camicie (chissà poi perché camicie e non canottiere o magliette, bah!) per completare il fantomatico **sick**

Da chi arriva?
Activision

Quando?
È già arrivato!

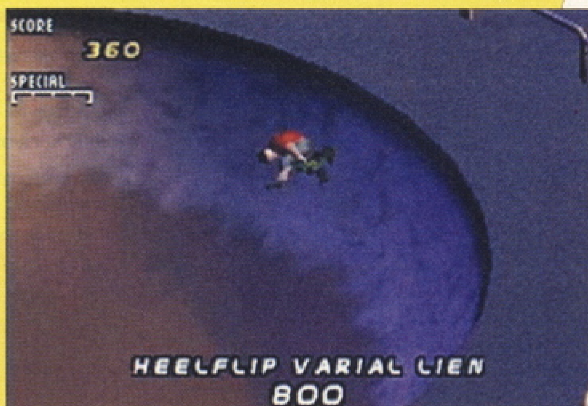
Che gioco è?
Simulazione sportiva

VOTO
8



Grafica e giocabilità d'eccezione per l'ennesimo capolavoro 'estremo' targato Activision!

Grafica	9
Suono	7
Giocabilità	9
Longevità	7



● Speriamo non mi fermino per eccesso di velocita...

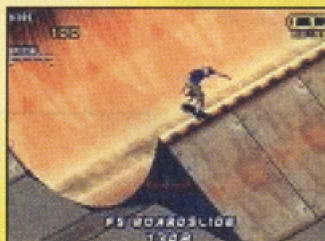
Score, letteralmente punteggio malato, ovvero il **massimo punteggio** ottenibile in uno scenario.
Nel gioco, oltre all'immancabile **Tony** (per gli amici!) potremo impersonare tutti i migliori skater del momento, scegliendo da un ricchissimo **database** con tanto di fotografie digitalizzate e statistiche degli atleti. Ogni volta che completeremo un obiettivo guadagneremo dei **soldi** (chiaramente in proporzione alla difficoltà!), che potremo spendere per potenziare il nostro skate al solito negozio del 'rasta' di fiducia.



● Attenzione alle cadute dai cornicioni: non mi risulta che con le gambe fratturate si possa usare lo skate!

SE FAMO DU' SPAGHI?

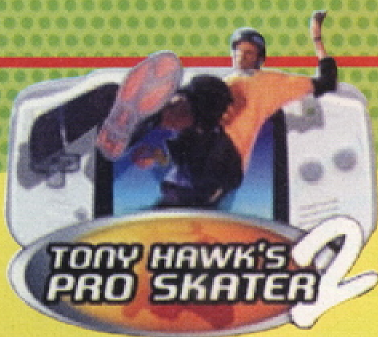
Vi accorgerete da subito che eseguire delle **combo** spettacolari e soprattutto redditizie in termini di punteggio non sarà affatto facile; certo, potrà capitarvi il colpo di fortuna (stavo per scrivere un'altra cosa...), ma in linea di massima per effettuare delle evoluzioni soddisfacenti dovrete applicarvi non poco. La mia impressione è che i tasti **L** e **R** del GameBoy Advance siano piuttosto scomodi per essere usati in combinazione con i tasti direzionali, e questo si ripercuote in maniera negativa sulle nostre performances.
Nelle fasi più concitate del gioco, quando per esempio mancano pochi secondi allo scadere della prova e state per battere il super record condominiale, capita che le dita si attorciglino sul nostro portatile di fiducia nel tentativo di muoversi e contemporaneamente schiacciare i **tasti posteriori**.
Il risultato finale è spesso preoccupante, sia per quanto riguarda il prestigio nel condominio, sia per alcuni problemi postumi riscontrati alle mani, che mi hanno costretto a mangiare i deliziosi spaghetti della mamma con il cucchiaio! Del resto, questo è mio avviso un piccolo difetto strutturale del GBA e non certo da imputarsi al gioco.
Tra l'altro, non si tratta solo di **schiacciare** una serie di tasti al momento giusto, ma è necessaria anche una buona dose di **tecnica** per governare lo skate in maniera pulita (in modo da non perdere velocità), ed eseguire i **movimenti rotatori** della tavola durante il volo. Tutto sommato direi che il **sistema di comando** è abbastanza azzeccato, così come il **sistema di distribuzione del punteggio** che tende a premiare non solo le mosse più spettacolari, ma anche la varietà delle stesse. Eseguendo infatti la stessa evoluzione più volte nel corso della stessa sezione non incrementerete di molto il vostro punteggio, poiché a ogni ripetizione vengono tolti parecchi



● Il segreto di questa disciplina non è tanto nell'equilibrio, ma in quello che si mangia a colazione!



● Le combo più difficili sono di solito più remunerative in termini di punteggio. Il problema è trovarle...





punti. È quindi inutile incaponirsi sulla solita 'mossa', ma è buona norma dedicare diverse **sezioni di allenamento** per scoprire anche le altre.

GRAFICA AD ALTO POTENZIALE!

Dal punto di vista grafico **Tony Hawks Pro Skater 2** è davvero ben realizzato; i **fondali** prerenderizzati con visuale isometrica svolgono benissimo il loro lavoro, ma il punto forte del gioco sono sicuramente le **animazioni** dei vari skater, incredibilmente realistiche e accurate. Il lavoro fatto dagli sviluppatori per realizzare questa



- **Ecco perché da piccolo mi piacevano così tanto le scale mobili...**

conversione è davvero fantastico: è una gioia per gli occhi stare a guardare gli atleti mentre saltano, grindano, ruotano e sgommano nei diversi ambienti di gioco, senza contare le incredibili **cadute**, rese davvero realistiche dalla **scia di sangue** lasciata sulle pareti e sul terreno.
La giocabilità è garantita anche dalla **flessibilità** del motore grafico, capace di rendere trasparenti le superfici quando il nostro skater passa per esempio dietro un **muro** o una rampa, rendendo sempre visibile il nostro personaggio anche in queste condizioni.
Il **sonoro** è eccellente; le musiche che ci accompagnano nel corso del gioco sono davvero 'cool' e stupendamente in linea con l'atmosfera del gioco. Peccato non siano state implementate anche delle **frasi digitalizzate**, magari usate per sottolineare una combo incredibilmente spettacolare o un'imprecazione di disappunto dopo un errore grossolano.



- **Il famoso "Rail to Rail", ovvero come usare il poggimano in maniera creativa...**

COI PIEDI PER TERRA...

Pur essendo un ottimo gioco, **Tony Hawks Pro Skater 2** non è comunque esente da difetti; se da una parte la modalità Carriera è ricca di obiettivi da portare a termini e di nuove locazioni da scoprire, è innegabile che alla lunga questo gioco possa risultare noioso. In fin dei conti si tratta sempre di effettuare delle **evoluzioni** senza uno scopo preciso, se non quello di realizzare il punteggio più alto. Si sente la mancanza, per esempio, di una modalità **multiplayer** che avrebbe aggiunto parecchio pepe alla meccanica di gioco. Questa ripetitività e il fastidioso problema dei comandi di gioco a cui accennavo in precedenza mi hanno fatto abbassare il voto, che altrimenti sarebbe stato altissimo. Nel complesso, comunque, questo **Tony Hawks Pro Skater 2** è un gioco che mi ha convinto: frenetico, tutto sommato longevo e soprattutto spettacolare. Se poi siete degli appassionati degli sport 'estremi' sulla mitica tavoletta a quattro ruote, sarebbe davvero un delitto farselo sfuggire!





NEWS power

Voci e pettegolezzi dal mondo delle console portatili

Ancora vendite stellari per il Game Boy Advance

Nintendo ha annunciato che nelle prime sei settimane di disponibilità il GBA ha superato il **milione di copie** vendute negli Stati Uniti! L'incredibile risultarato raggiunto è ancora più importante se si guardano le statistiche americane che mostrano la bellezza di **20** GBA venduti al minuto dal giorno del lancio, l'11 giugno. L'altra notizia che impressiona e che dà una dimensione più precisa del successo del GBA riguarda le classifiche di vendita del software, che vede nelle prime 10 posizioni addirittura **7** giochi per GBA, un risultato davvero eccezionale! Per quanto riguarda l'Europa, le vendite sono proporzionalmente inferiori, ma è importante ricordare che si tratta di mercati molto diversi e con molti meno utenti. Complimenti, GBA!!!

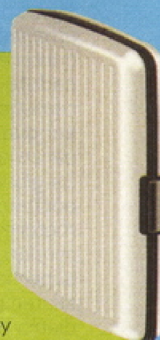


Klonoa, un gattino pasticcione

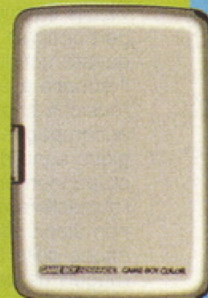
L'invasione dei giochi che da PSX stanno passando su tutte le nuove console è inarrestabile, e così anche il simpatico gattino **Klonoa** ha deciso di andare a occupare uno spazio all'interno del panorama dei giochi per GBA. Dopo esserci divertiti proprio con lui sulla PlayStation, e averlo visto in forma spettacolare sulla PS2, adesso possiamo valutarlo anche nella sua nuova incarnazione per GBA. Eccovi in esclusiva le prime immagini: non trovate che siano favolose?



Dove metto le cartucce?



A differenza di quanto avveniva per il glorioso GameBoy Pocker, i giocatori lamentano da tempo la mancanza di **custodie** per le cartucce del GameBoy Color e soprattutto del nuovissimo GameBoy Advance. La casa giapponese **Kemco** ha presentato in questi giorni una soluzione temporanea per il trasporto delle cartucce che risolve questo problema: un **mini contenitore tascabile** che può contenere fino a **sei giochi** per GBA. L'idea è senza dubbio molto buona, e offre un'alternativa valida alle scomode e ingombranti scatole di cartone.
La commercializzazione del **GBA Carryng Case** (questo il nome ufficiale del prodotto) è imminente nei negozi giapponesi a un prezzo che dovrebbe aggirarsi intorno alle 20.000 Lire. Speriamo che qualche coraggioso distributore si faccia avanti e riesca a regalarci questo ennesimo accessorio che farà sicuramente felici tutti i fan del nuovissimo **Nintendo GBA**!



GBA 2 già pronto?

Alla **Nintendo** starebbero già lavorando su una nuova versione del GameBoy Advance! È questa la clamorosa notizia che è trapelata dall'interno della società, anche se tutti i portavoce si sono fatti in quattro per smentire a più riprese. Visto che il piccolo gioiellino è fuori da pochi mesi, sapere che la casa della grande N è già al lavoro su un nuovo modello non è che sia molto incoraggiante... Secondo i ben informati, però, la nuova console sarebbe già ben oltre lo stadio di progettazione e sarebbe in grado di offrire un **monitor retroilluminato**, in modo da ovviare ai problemi di visibilità dello schermo del GBA.
Il problema che la Nintendo deve adesso risolvere pare sia proprio quello legato all'eccessivo consumo di **batterie** del GBA... A quando le prime conferme? Statene certi, sarete i primi a saperlo!



Doom: un gioco storico!

Doom sale in cattedra: dopo l'annuncio della futura uscita di **Doom 3** per PC e Xbox, lo sparatutto più famoso della storia è quasi pronto per tornare, in versione originale, sul Game Boy Advance! Presentato ufficialmente nel corso di **Activate 2001** (la fiera privata della casa produttrice inglese Activision), la versione di Doom per la piccola console Nintendo prevede **24 livelli** di gioco e **8 armi** diverse. In più, sfruttando il cavo link del Game Boy Advance, **due giocatori** possono cooperare o sfidarsi all'ultimo sangue in battaglie fino a quattro partecipanti.
"L'esordio di Doom inaugura una nuova era di gioco portatile", è stato il commento di Larry Goldberg, vice presidente di Activision Worldwide Studios. "Il fenomeno Doom ha scosso il mondo intero con una giocabilità e una esperienza multiplayer senza pari. Doom per Game Boy Advance permetterà ai giocatori di gettarsi nella mischia in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo".
Sviluppato da **David A. Palmer Productions**, con la supervisione di id Software, Doom GBA uscirà negli Stati Uniti a novembre e con tutta probabilità dopo Natale anche qui da noi.



Un dingo per Nintendo?

Pare proprio di sì, visto che la **Universal** ha raggiunto un accordo che porta una delle mascotte più famose nel mondo dei videogiochi anche sul GBA: **Crash Bandicoot**! Chi ha provato questa versione del titolo ne è rimasto piacevolmente impressionato, assicurando che è assolutamente identico alla sua controparte su PSX! Dal canto nostro, pubblichiamo le primissime immagini del gioco: lustratevi gli occhi!









di Marco "Matrix" Magni

GT ADVANCE
CHAMPIONSHIP RACING

OK!

Amanti delle quattroruote giapponesi, siete accontentati: su il casco e giu' il pedale, GT Advance vi aspetta!!

Da quando ci sollazziamo con il GameBoy, abbiamo avuto a che fare con i più svariati generi di giochi, ma si sentiva la mancanza di un vero game di **corse** con il quale sfidare tempi impossibili e guidare auto da sogno!



Prima della piartenza, una messa a punto completa...

IL MIO CONCESSIONARIO

Finalmente **THQ** ci ha mostrato che il nuovo piccolo della Nintendo può competere con i giochi 'casalinghi' sia per varietà del **parco auto** che per la **velocità** offerta dalla grafica. Abbiamo a disposizione un grandioso garage giapponese con **Honda**, **Nissan**, **Toyota**, **Mazda**, **Subaru**, **Daihatsu**, **Mitsubishi** e **Suzuki**. Anche se le auto sono ben disegnate, sono forse un po' **piccole**, ma nonostante la loro dimensione si riescono a distinguere piuttosto bene tra di loro: possiamo addirittura sceglierne il **colore** e il tipo di **cambio**! Anche se il gioco è chiaramente ispirato al capolavoro per PlayStation **Gran Turismo**, il metodo di guida è ovviamente più semplice: purtroppo salire sui **cordoli** non provoca alcuna differenza di tenuta e si riesce quasi sempre a sorpassare le auto del computer. La visuale da dietro i bolidi è **fissa**, e quando cominciamo un campionato, per accedere alle corse successive, dobbiamo posizionarci almeno **terzi**. Partiremo sempre in ultima posizione, ma attenzione: bisogna sbagliare pochissimo per raggiungere la cima della corsa anche al livello più semplice! Siamo rimasti un po' delusi, invece, dalle **animazioni** delle macchine, che in fase di **curva** si girano in modo



Le curve vi metteranno sempre in seria difficoltà!



scattoso. Ma nonostante questa pecca, il gioco si mantiene su buoni livelli, anche se la parte grafica è meno folgorante del solito: possiamo pretendere ancora di più dal nostro piccolo GBA!

VELOCI E PULITI

La sensazione di velocità è tuttavia molto efficace: la strada sfreccia via molto bene, a dir il vero anche perché ai lati non c'è molta roba da muovere! Davvero sorprendente è la cura posta nella sezione della **scelta delle auto** e del loro potenziamento.
Il famoso 'tuning' altro non è che la **messa a punto** della vettura. Una volta che avremo sbloccato in modalità Campionato alcune modifiche, potremo selezionarle in questa schermata fino a quando non avremo cambiato i 'connotati' alla nostra macchina. Possiamo intervenire su **motore**, **sospensioni**, **marmitta** e **filtro**, più altre componenti come il **peso** e l'**aerodinamica** del mezzo, il **sedile**, l'**aderenza** alla strada.



E chi ha segnato, il Chievo?



Beh, per quel che riguarda gli sfondi, forse, è meglio lasciar perdere...

Da chi arriva?
THQ

Quando?
È già arrivato!

Che gioco è?
Simulazione automobilistica

VOTO

7

Pur portando i giochi di guida a un livello superiore, con tanta longevità e una cura elevata per le auto e il loro potenziamento, mostra qualche pecca grafica proprio evitabile.



Grafica	6,5
Suono	7,5
Giocabilità	8
Longevità	8



Siamo ottavi, ma con questa manovra da brivido dovremmo riagguantare qualche posizione!

GRAN TURISMO

Forse il più famoso e osannato gioco di guida di tutti i tempi, era pressoché fantasia il pensiero di una sua conversione per il piccolo GameBoy. Con l'Advance, però, tutto cambia, perché consente prestazioni da PlayStation. Anche se il gioco è stato curato dalla **THQ** (che non provoca in noi ricordi gioiosi...), si tratta di un buon compromesso tra ciò che dovrebbe essere un bel **simulatore di guida** e un onesto **gioco di macchine**. A quando il secondo episodio?

Ogni auto del gioco può essere modificata completamente, ma saranno i bolidi tipo **Subaru Impreza** e **Mitsubishi Lancer** che raggiungeranno il top di prestazioni tra tutte le altre.
Il **Campionato** è dunque l'anima di questo **GT Advance**, che permette di gareggiare nelle altre piste solo se ci comporta bene in quelle precedenti. Ogni primo posto è suggellato da una macchina in regalo, per cui datevi da fare! Come già accennato, tutti i **livelli di difficoltà** sono ben calibrati, ma la vera sfida è quella di tenere sempre la massima velocità: dosare bene freno e acceleratore, uniti sapientemente al controsterzo, farà parte del vostro bagaglio di guida! Se poi avete sbloccato tutte le piste e le modifiche, non vi resta altro che battere i vostri migliori tempi al **Time Attack** o unirvi a un amico con un bel cavetto link: le sfide a due sono molto combattute e appassionanti!



Una delle tante auto a disposizione.

LO TROVATE COSI'



di Christian "Moulder" Boscolo

BOMBERMAN TOURNAMENT

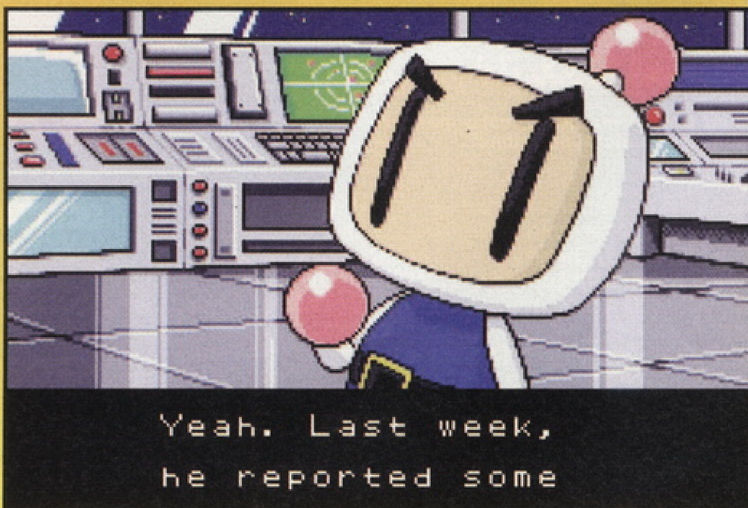
Il prode Bomberman ritorna piu' scoppiettante e arrabbiato che mai in questa nuova versione per GBA, che strizza l'occhio ai giochi di avventura in stile Pokémon

OK!

Bomberman è sicuramente uno dei personaggi più insoliti e divertenti che abbiano mai calcato i palcoscenici digitali. La versione per PC è in assoluto uno dei miei giochi preferiti in multiplayer, per la sua semplicità e immediatezza, oltre alla grande atmosfera di divertimento che di solito riesce a generare. **Bomberman** è semplice da giocare quanto da spiegare: il nostro omino 'buffo', alias Bomberman, si muove in un **labirinto** bidimensionale dove altri omini 'buffi' come lui cercano di fargli la pelle lasciando sul terreno di gioco simpaticissime **bombe nere** in stile cartoon.
Naturalmente anche noi siamo in grado di offendere e contemporaneamente arricchire il nostro arsenale, raccogliendo i numerosi **bonus** che si liberano sul percorso e che ci permettono di aumentare la nostra velocità, il numero delle bombe che possiamo rilasciare, e via discorrendo. Detto in questo modo può sembrare un giochino semplice e davvero poco entusiasmante, ma vi assicuro che non è così! La dipartita dei nostri amici durante le numerose 'mischie' o a causa di combinazioni fortunose di gadget è sempre gustosa da vedere, senza contare che il **numero dei partecipanti** e direttamente proporzionale al divertimento finale. Questo è lo spirito originale del mitico **Bomberman**, inteso come gioco multiplayer; la versione GBA, oltre a consentire questo tipo di modalità, ci propone anche una sorta di avventura in **single player** davvero difficile da etichettare e che adesso cercherò di spiegarvi...

UNA TRAMA UN PO' MENO ORIGINALE...

La storia usata come pretesto per l'avventura è come al solito abbastanza semplice: nella **Bomber Galaxy**, il pianeta **Phantarion** lancia un SOS disperato che viene raccolto dal nostro caro amico **Max**. Purtroppo, dopo alcuni giorni il contatto radio viene interrotto e il coraggioso Bomberman decide di andare a investigare.



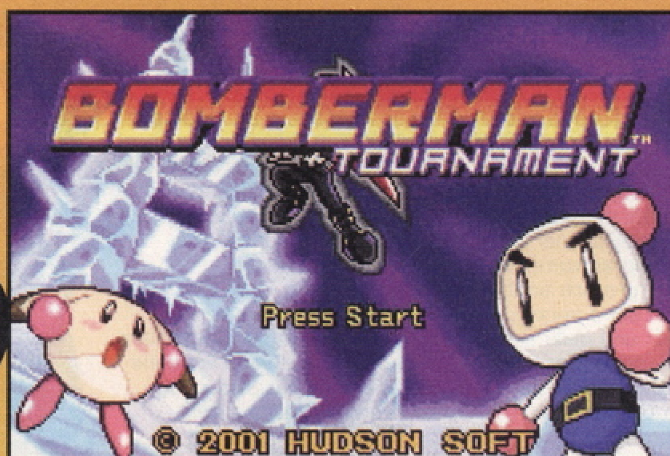
La modalità a giocatore singolo è una vera e propria avventura con tanto di dialoghi.



Bomberman Tournament si presenta come un'avventura/RPG con **visuale dall'alto** (alla **Zelda**, ndr), dove dobbiamo sopravvivere ai vari schermi contando sulla nostra abilità nel muoverci e nel rilasciare le nostre immancabili **bombe**, e come ultimo obiettivo sbaragliare i nostri avversari. L'unica aggiunta originale riguarda la presenza dei **Karabon**, creature parlanti che possiedono poteri speciali e che si riveleranno utilissime per portare a termina la nostra avventura.
In pratica possiamo considerarle come una sorta di Pokémon (con tanto di abilità speciali, come per esempio il **teletrasporto** o la possibilità di rimuovere ostacoli vari, ndr) e che possiamo anche far combattere fra loro o addirittura fondere per crearne una più potente. Il risultato finale è un gioco abbastanza particolare, difficile da definire, ma al contempo divertente e sufficientemente **vario**. I Karabon si riveleranno ben presto una risorsa indispensabile e un piacevole motivo di interesse che spronerà i giocatori a trovarne di nuovi e più potenti. Un meccanismo che, come dicevamo prima, risulta ampiamente 'collaudato' dai titoli di **Nintendo** dedicati a Pikachu e compagni, e che tanto successo hanno riscosso sul **Gameboy Color**.



I Karabon vi stupiranno per la loro simpatia e gli utilissimi poteri speciali.



Booooooombermannnnn: se riuscite e gridarlo più forte del vostro redattore preferito siete davvero in gamba...

MULTYPLAYER ECCEZIONALE!

Per concludere, questo **Bomberman Tournament** non è affatto male; la **grafica** è sufficientemente gradevole e colorata, anche se tutto sommato il Gameboy Advance è sicuramente in grado di fare di meglio; il **sonoro** è gradevole, così come le **musiche** che ci accompagnano nel corso della nostra avventura. La giocabilità e la longevità sono garantite da una campagna in **single player** sufficientemente originale e varia, ma soprattutto dalla possibilità di sfruttare il collegamento del nuovo **cable link** del GBA nella modalità multiplayer fino a **4 giocatori**.
L'essenza di **Bomberman** è sicuramente la sua grande carica di divertimento, che a mio parere si evidenzia in maniera definitiva durante le partite in multiutenza. Se avete la fortuna di avere degli amici fortunati possessori di un Gameboy Advance con relativo cavo di collegamento, vi assicuro che sarebbe un delitto non giocare a questo gioco!



Ho quasi finito il livello, fama potere e denaro mi aspettano. "Si Mamma, l'ho portata fuori la spazzatura!"...

Da chi arriva?
Activision

Quando?
È già arrivato!

Che gioco è?
Avventura

VOTO

7

Un puzzle game divertentissimo con un personaggio a cui non mancherete di affezionarvi!



Grafica	7
Suono	7
Giocabilità	7
Longevità	8

LO TROVATE COSI'



GOLDEN SUN

Per chi conosce la saga di Final Fantasy c'e' una piacevolissima sorpresa, un gioco che trasporta su GBA le atmosfere tipiche e che ne riproduce il tipico approccio: Golden Sun!



La fiera di Londra e il Nintendo Show sono stati eventi importantissimi per noi appassionati di GameBoy; nel solito, uggioso weekend abbiamo avuto la possibilità di provare anche giochi che non sono ancora pronti per gli scaffali; una delle sorprese più piacevoli – dopo le nuove avventure della serie Zelda – è stato proprio **Golden Sun**, un gioco di ruolo dotato di una **trama** veramente coinvolgente e di una **grafica** che non ha davvero nulla da invidiare a un gioco per PSX. E **Golden Sun** sembra fare riferimento proprio alla PlayStation e al **gioco di ruolo** di maggior successo mai uscito per quella piattaforma, quel **Final Fantasy** di cui avrete sicuramente sentito parlare e la cui splendida versione cinematografica è in programmazione nei nostri cinema da qualche tempo; difficile, quindi, non trovare delle somiglianze...



E questa chi é, Lugia? No, però le somiglia proprio tanto...

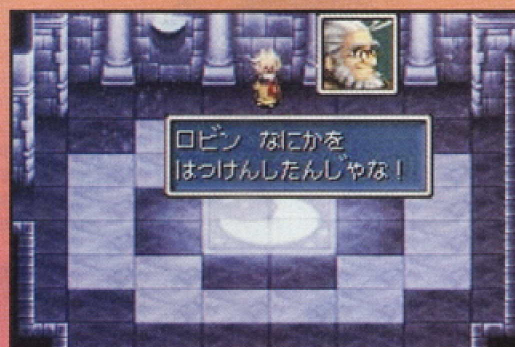
LA STORIA

Golden Sun racconta le avventure del giovane **Robin** (impersonato da voi) che si trova a dover fronteggiare la terribile minaccia proveniente dal **Tempio di Sol** e che minaccia il piccolo villaggio di **Heidia** da cui proviene. Lungo la strada Robin si unirà ad altri **tre personaggi** che lo aiuteranno nella sua impresa: il suo amico di vecchia data **Gerald**, un indomito e forte guerriero, l'amica **Mary** che è maestra nelle arti della guarigione e il mago **Ivan**, vero asso della magia. Nella loro lotta per salvare il villaggio, i quattro si troveranno a esplorare **caverne** e **labirinti** sotterranei, incontrando una grande quantità di nemici ma anche di amici che saranno in grado di aiutarli nell'avventura che si svilupperà in un mondo vastissimo, caratterizzato in modo veramente perfetto.

OK!



Ecco il villaggio di Heidia, un tranquillo paesello minacciato da un'oscura presenza.



La grafica dei labirinti è dettagliata e rende l'idea di luoghi freddi e inospitali.





MA QUANTO E' FORTE IL GBA!

Il primo gioco di ruolo realizzato per GBA mostra quanto questa console possa stupirci con prodotti che fino a qualche tempo fa sarebbe stato possibile vedere solo su console casalinghe, mentre invece – oggi – possiamo giocarli dove ci pare grazie alla nuova meraviglia della Nintendo. Dal punto di vista tecnico **Golden Sun** è una vera goduria per gli occhi, dotato com'è di una grafica che ci fa ricordare i **cartoni animati giapponesi** e di una trama che si svolge un poco per volta, coinvolgendoci sempre di più e spingendoci sempre più in là per vedere come va a finire. Come in tutti i giochi di ruolo che si rispettino non mancheranno certamente i **combattimenti**, che non sono in tempo reale ma vengono gestiti sulla base dei **turni**, una modalità alla quale i possessori di GB non sono troppo abituati. Si possono avere problemi? Assolutamente no! Questo modo di giocare, infatti, ci porta a **gestire** tutti e quattro i personaggi e le loro caratteristiche con calma, senza affanni, scegliendo quali azioni è meglio che compiano, quali incantesimi lanciare e quale nemico attaccare.

Proprio i combattimenti offrono una delle sezioni più spettacolari di tutto il gioco, con una visuale addirittura **TRIDIMENSIONALE** che ci permetterà di vedere i nostri eroi all'opera con tutta la loro forza.

UN GIOCO DI RUOLO MULTIPLAYER?

Ricordando che si tratta di un gioco ancora in lavorazione vogliamo raccontarvi una serie di piccoli segreti che abbiamo scoperto qua e là e che riguardano proprio **Golden Sun**, notizie che abbiamo rubato a Londra e che abbiamo visto confermate su Internet. Sembra infatti che il titolo possa supportare il gioco in rete grazie al **cavo multilink** e che si possano connettere fino a **quattro GBA** tra di loro per un'esperienza di gioco nuova, dove ogni giocatore interpreta uno dei personaggi... Ma la notizia forte arriva proprio dagli sviluppatori di **Golden Sun**, che stanno programmando anche una versione di questo gioco per **GameCube**. Cosa succederà? Abbiamo avuto la possibilità di verificare che una volta collegato il GBA al GameCube, a seconda del tipo di gioco utilizzato, il primo funziona non solamente come **controller** ma consente anche un'**interazione** tra le due console, offrendo due livelli differenti e distinti di divertimento; pare quindi che anche per **Golden Sun** ci sia in preparazione una versione che 'comunica' con l'altra console Nintendo, un fatto decisamente stimolante e importante, anche se non si sa esattamente come funzionerà il tutto.





Avete mai visto qualcosa del genere? Sembra un cartone animato!



Gli abitanti del villaggio sono sempre ospitali e spesso vi inviteranno in casa loro.

E ALLORA?

E allora state pronti, perché se siete amanti delle avventure **Golden Sun** non può assolutamente mancare alla vostra collezione di giochi per GBA, visto che si tratta di uno dei migliori giochi di ruolo che abbiamo visto! Ragazzi, tenetevi forte e preparatevi per la recensione completa all'uscita del gioco!

Da chi arriva? **Nintendo**

Quando? **Inverno prossimo**

Che gioco è? **Gico di ruolo**

VOTO

8

Una grande avventura dalla trama coinvolgente e dotata di una grafica cartoon veramente riuscita. Provatelo e non resterete delusi!

Grafica	8
Suono	7
Giocabilità	8
Longevità	8



POKÉMON ZONE

Tutti gli attacchi dei Pokémon



Siete allenatori superesperti? Allora questa sezione non vi servirà di certo; ma se solo volete approfondire la vostra conoscenza dei Pokémon, ecco una buona possibilità con questo esclusivo reportage sulle abilità offensive dei nostri Pokémon!!!

063: Abra (Psichico)

Inizio - Teleport (Psichico)



Abra

064: Kadabra (Psichico)

Inizio - Teleport (Psichico)
Inizio - Confusuon (Psichico)
Livello 20 - Disable (Normale)
Livello 27 - Psybeam (Psichico)
Livello 31 - Recover (Normale) .
Livello 38 - Psychic (Psichico)
Livello 42 - Reflect (Psichico)



Kadabra

065: Alakazam (Psichico)

Livello 20 - Disable (Normale)
Livello 27 - Psybeam (Psichico)
Livello 31 - Recover (Normale)
Livello 38 - Psychic (Psichico)
Livello 42 - Reflect (Psichico)



Alakazam

066: Machop (Lotta)

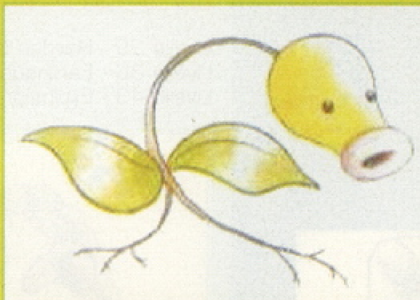
Inizio - Karate Chop (Normale)
Livello 20 - Low Kick (Lotta)
Livello 25 - Leer (Normale)
Livello 32 - Focus Energy (Normale)
Livello 39 - Seismic Toss (Lotta)
Livello 46 - Submission (Lotta)



Machop

069: Bellsprout (Erba - Veleno)

Inizio - Vine Whip (Erba)
Inizio - Growth (Normale)
Livello 13 - Wrap (Normale)
Livello 15 - Veleno Powder (Veleno)
Livello 18 - Sleep Powder (Erba)
Livello 21 - Stun Spore (Erba)
Livello 26 - Acid (Veleno)
Livello 33 - Razor Leaf (Erba)
Livello 42 - Slam (Normale)



Bellsprout

071: Victreebel (Erba - Veleno)



Victreebel

070: Weepinbell (Erba - Veleno)

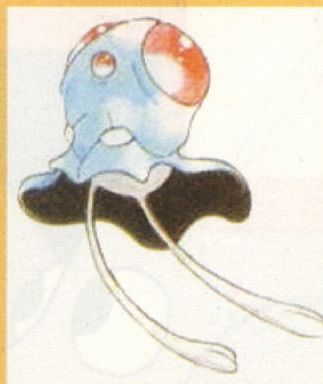
Livello 23 - Stun Spore (Erba)
Livello 29 - Acid (Veleno)
Livello 38 - Razor Leaf (Erba)
Livello 49 - Slam (Normale)



Weepinbell

072: Tentacool (Acqua - Veleno)

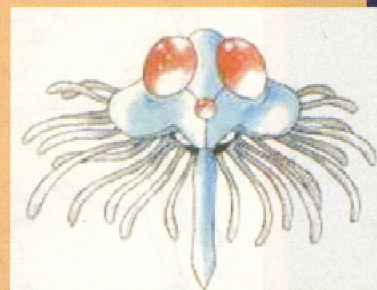
Inizio - Acid (Veleno)
Livello 7 - Supersonic (Normale)
Livello 13 - Wrap (Normale)
Livello 18 - Veleno Sting (Veleno)
Livello 22 - Acqua Gun (Acqua)
Livello 27 - Constrict (Normale)
Livello 33 - Barrier (Psichico)
Livello 40 - Screech (Normale)
Livello 48 - Hydro Pump (Acqua)



Tentacool

073: Tentacruel (Acqua - Veleno)

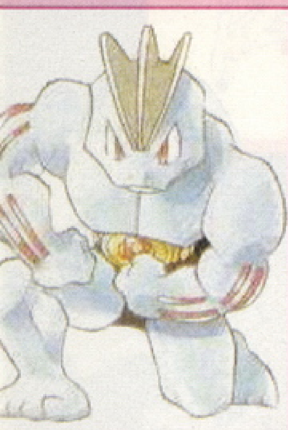
Livello 35 - Barrier (Psichico)
Livello 43 - Screech (Normale)
Livello 50 - Hydro Pump (Acqua)



Tentacruel

067: Machoke (Lotta)

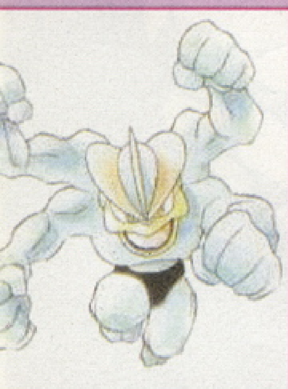
Livello 36 - Focus Energy (Normale)
Livello 44 - Seismic Toss (Lotta)
Livello 52 - Submission (Lotta)



Machoka

068: Machamp (Lotta)

Livello 36 - Focus Energy (Normale)
Livello 44 - Seismic Toss (Lotta)
Livello 52 - Submission (Lotta)



Machamp



074: Geodude (Rock - piano)

Inizio - Tackle (Normale)
Livello 11 - Defense Curl (Normale)
Livello 16 - Rock Throw (Rock)
Livello 21 - Self Destruct (Normale)
Livello 26 - Harden (Normale)
Livello 31 - Earthquake (piano)
Livello 36 - Explosion (Normale)



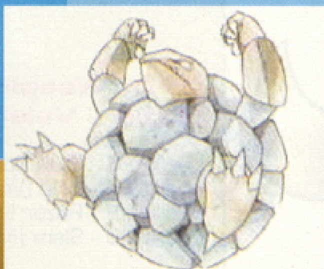
Geodude

075: Graveler (Rock - piano)

Livello 29 - Harden (Normale)
Livello 36 - Earthquake (piano)
Livello 43 - Explosion (Normale)



Graveler



Golem

076: Golem (Rock - piano)

Livello 29 - Harden (Normale)
Livello 36 - Earthquake (piano)
Livello 43 - Explosion (Normale)

077: Ponyta (Fuoco)

Inizio - Ember (Fuoco)
Livello 30 - Tail Whip (Normale)
Livello 32 - Stomp (Normale)
Livello 35 - Growl (Normale)
Livello 39 - Fuoco Spin (Fuoco)
Livello 43 - Take Down (Normale)
Livello 48 - Agility (Psichico)



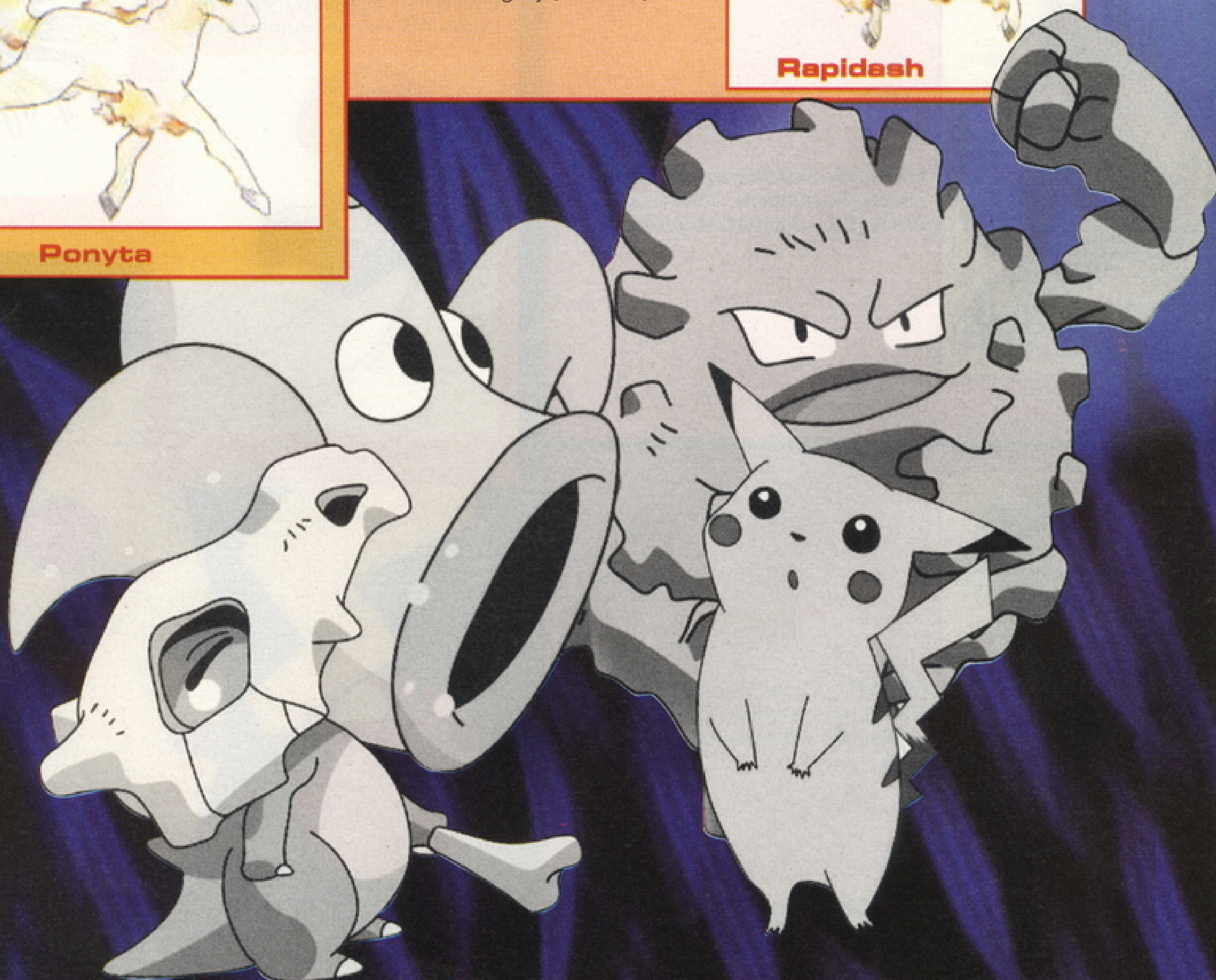
Ponyta

078: Rapidash (Fuoco)

Livello 47 - Take Down (Normale)
Livello 55 - Agility (Psichico)



Rapidash



079: Slowpoke (Acqua - Psichico)

Inizio - Confusion (Psichico)
Livello 18 - Disable (Normale)
Livello 22 - Head Butt (Normale)
Livello 27 - Growl (Normale)
Livello 33 - Acqua Gun (Acqua)
Livello 40 - Amnesia (Psichico)
Livello 48 - Psychic (Psichico)



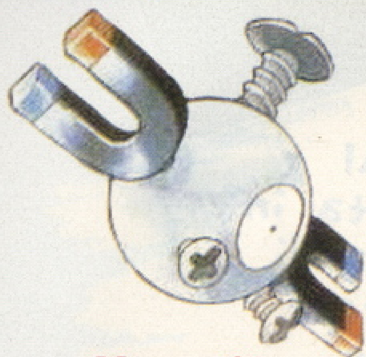
Slowpoke

080: Slowbro (Acqua - Psichico)

Livello 44 - Amnesia (Psichico)
Livello 55 - Psychic (Psichico)



Slowbro



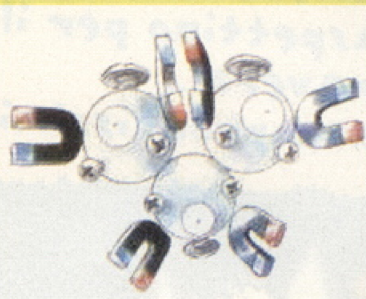
Magnemite

081: Magnemite (Elettrico)

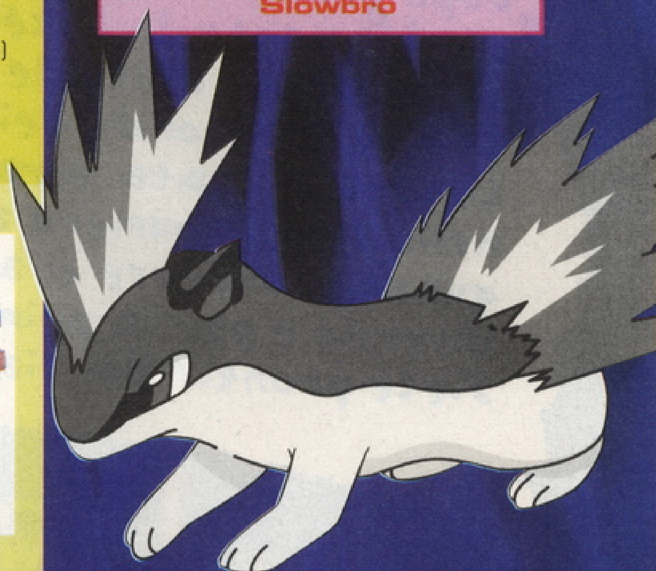
Inizio - Tackle (Normale)
Livello 21 - Sonic Boom (Normale)
Livello 25 - Thundershock (Elettrico)
Livello 29 - Supersonic (Normale)
Livello 35 - Thunder Wave (Elettrico)
Livello 41 - Swift (Normale)
Livello 47 - Screech (Normale)

082: Magneton (Elettrico)

Livello 38 - Thunder Wave (Elettrico)
Livello 46 - Swift (Normale)
Livello 54 - Screech (Normale)



Magneton



083: Farfetch'd (Normale - Volante)

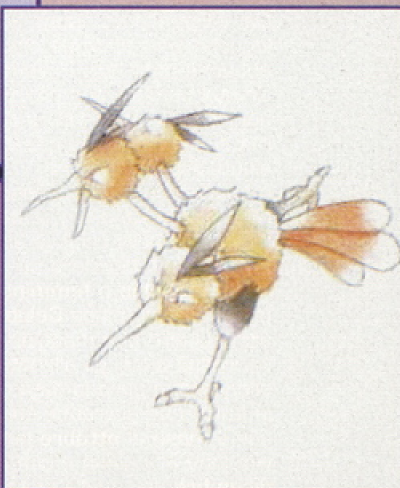
Inizio - Peck (Volante)
Inizio - Sand Attack (Normale)
Livello 7 - Leer (Normale)
Livello 15 - Fury Attack (Normale)
Livello 23 - Swords Dance (Normale)
Livello 31 - Agility (Psichico)
Livello 39 - Slash (Normale)



Farfetch'd

085: Dodrio (Normale - Volante)

Livello 39 - Rage (Normale)
Livello 45 - Tri Attack (Normale)
Livello 51 - Agility (Psichico)



Dodrio



Doduo

084: Doduo (Normale - Volante)

Inizio - Peck (Volante)
Livello 20 - Growl (Normale)
Livello 24 - Fury Attack (Normale)
Livello 30 - Drill Peck (Volante)
Livello 36 - Rage (Normale)
Livello 40 - Tri Attack (Normale)
Livello 44 - Agility (Psichico)

POKÉMON ZONE



Dopo gli ultimi numeri all'insegna del cambiamento, la Pokémon Zone torna al suo assetto abituale con tutte le novita' in arrivo dal mondo dei Pokémon. La fiera di Londra e' stata veramente importante, e nello scorso numero avete letto quali e quante sorprese ci aspettino per il prossimo inverno e per la primavera... Siete pronti? Noi siamo prontissimi!



UNA DATA PER POKÉMON CRYSTAL!

Pokémon Crystal, da più parti chiamato anche con il nome di Pokémon X, è il nuovo capitolo della saga dei Pokémon che tutti aspettano da molto tempo e che è appena uscito in America. Come i più fedeli lettori di GameBoy Planet hanno potuto leggere nello speciale che gli abbiamo dedicato, Pokémon Crystal sembra semplicemente un aggiornamento di Oro e Argento, ma si differenzia da questi per alcuni aspetti che non mancheranno di entusiasmare tutti. Tra le varianti più attese troviamo quelle relative alla possibilità di decidere se giocare come **maschio** o **femmina**, la presenza del mitico **Celebi** e tanto altro! Quello che maggiormente interessa a tuti gli allenatori e le allenatrici è però la data di uscita in Italia, che dovrebbe coincidere con il mese di **ottobre** per la versione in inglese e con quello di **dicembre** per quella in italiano (guarda caso proprio prima di Natale... Vi state facendo venire in mente quale potrebbe essere uno dei regali da chiedere a Babbo Natale?)



ANCORA SU POKÉMON MINI

Abbiamo parlato di **Pokémon Mini** sul numero scorso, ma siamo ancora troppo esaltati per evitare di citarlo ancora una volta! Pensate! Si tratta di una console piccola piccola pensata proprio per i bambini e che sembra una copia quasi perfetta (e aggiornata) del Game Boy. Le dimensioni ricordano quelle di un portachiavi e il peso - solo **70 grammi** – la rendono la console più piccola che si sia mai vista. Tra le varie funzioni c'è addirittura quella che gli americani chiamano **'rumble'** e che porta la console a **vibrare** come il pad della PlayStation a seconda di quello che avviene sul minischermo. Tra i primi titoli annunciati troviamo un nuovo **Pokémon Pinball** e un **Pokémon Trading Cards Mini**, oltre a quelli cui abbiamo già fatto riferimento come il gioco di corsa campestre



DRAGON BALL



di Lucio 'GT' Prosperi

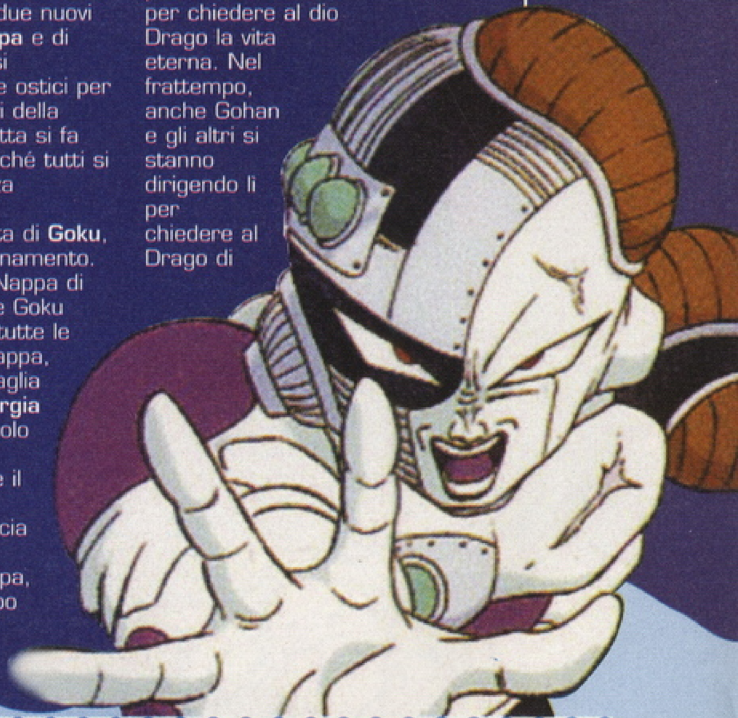
Secondo (e ultimo) appuntamento con le avventure di Goku e compagni. Siete pronti a ritrovare le sette sfere del Drago?



Dragon Ball: La storia di Dragon Ball Z

La saga di Freezer

In **Dragon Ball Z**, Goku ha avuto un **figlio** (Gohan) e la Terra vive ormai in pace da cinque anni... fino all'arrivo di un misterioso **meteorite**, dal quale esce un nuovo nemico. Si tratta di un alieno che si rivolge a Goku chiamandolo **Kakaroth** e chiedendogli perché non ha ancora annientato tutti i terrestri. Quando Goku chiede spiegazioni, egli risponde di essere un Saiyan come lui e di provenire dal pianeta **Vegeta**; Goku ha sbattuto la testa da piccolo, dimenticando l'aggressività che contraddistingue il suo popolo.
L'alieno si presenta come il fratello di Kakaroth, **Radish**. Poi stende Goku e, per convincerlo a unirsi a lui nella conquista di un pianeta, rapisce **Gohan**. Arriva **Piccolo**, che si offre per andare con Goku; i due però hanno un bel po' di problemi ad aver ragione dell'avversario, finché Piccolo non decide di usare una tecnica chiamata **Makankosappo**. Piccolo la utilizza mentre Goku ha immobilizzato Radish: il colpo è così potente da uccidere entrambi!
Piccolo però racconta dell'esistenza delle Sfere del Drago, che faranno resuscitare **Goku**... ma la notizia giunge all'orecchio anche di nuovi nemici. Intanto **Dio** porta via il corpo di Goku, mentre Piccolo, accortosi della potenza di Gohan, decide di allenarlo personalmente. Nell'aldilà, Goku viene portato da Dio al cospetto del **re dell'inferno**, perché gli consenta di allenarsi presso il re del mondo. Ottenuto il permesso, Goku si incammina sulla **via del serpente**.
Tutti quanti si allenano tenacemente, presagendo l'arrivo di terribili minacce ed elevando notevolmente i loro livelli di forza. Puntuali si presentano due nuovi Saiyan: si tratta di **Nappa** e di **Vegeta**, avversari che si dimostrato terribilmente ostici per i nostri eroi ancora privi della presenza di Goku. La lotta si fa sempre più cruenta, finché tutti si accorgono che una forza incredibile sta per sopraggiungere: si tratta di **Goku**, temprato dal nuovo allenamento. Vegeta allora ordina a Nappa di uccidere tutti prima che Goku arrivi. Gohan raccoglie tutte le sue forze e respinge Nappa, che si arrabbia e gli scaglia contro un **fascio di energia** di grande potenza. Piccolo si mette in mezzo alla traiettoria per difendere il suo allievo e muore.
Gohan si arrabbia e lancia un **Masenko** (lampo demoniaco) contro Nappa, purtroppo senza risultato. Poco prima di venir ucciso, viene salvato dalla **nuvola d'oro**. Goku è arrivato! Immediatamente si sbarazza di **Nappa** e può concentrarsi nello scontro con Vegeta. La lotta si fa cruenta, tra trasformazioni, interventi di Gohan e Crilin e colpi sempre più potenti. Alla fine i 'buoni' riescono a vincere, costringendo Vegeta a ritirarsi sul pianeta **Freezer** per curare le terribili ferite riportate. Qui viene quindi a sapere che Freezer è partito alla volta di **Namek**, per chiedere al dio Drago la vita eterna. Nel frattempo, anche Gohan e gli altri si stanno dirigendo lì per chiedere al Drago di



I personaggi



Vegeta

Figlio del re del pianeta Vegeta (da cui ha preso il nome, in omaggio alla propria forza), è senza dubbio uno dei personaggi carismatici della saga, soprattutto per il suo carattere forte e spietato. Salvatosi dalla distruzione del suo pianeta avvenuta per mano di Freezer (che per averlo come complice gli racconta che l'esplosione è avvenuta a causa di un meteorite), vive con Radish e Nappa – altri due Saiyan superstiti - servendoli ma covando il progetto di prenderne un giorno il posto. Durante il combattimento tra Goku e Radish, viene a conoscenza dell'esistenza delle Sfere del Drago e dei loro poteri... Vegeta parte così alla volta della Terra, ma il suo scontro con Goku gli procura più problemi del previsto. Ritiratosi su Namek si allea con i terrestri e si batte contro la squadra Ginew e con Freezer, soccombendo nello scontro con quest'ultimo. Ossessionato dall'idea che Goku abbia raggiunto lo stadio di Super Saiyan prima di lui, inizia un estenuante allenamento, grazie anche a una stanza speciale costruitagli dal padre di Bulma (alla quale il Saiyan si è sentimentalmente legato e dalla quale avrà un figlio, Trunks). I frutti di questo durissimo allenamento si vedono quando Vegeta affronta gli androidi C19 e C20 e stupisce tutti, trasformandosi in Super Saiyan. Indimenticabili i suoi combattimenti contro Goku (al quale è legato da un contrastato rapporto d'amore e odio) e la sequenza finale della lotta contro Majin Bu.

resuscitare gli amici morti. Sul pianeta stanno per venire a contatto i guerrieri più forti di sempre: **Goku**, **Vegeta**, **Freezer**, la squadra **Ginew** (chiamata a sostegno da Freezer) e **Gohan**. Si susseguono una lunga serie di fatti – tra combattimenti e resurrezioni – che non sono altro che l'antipasto all'incredibile combattimento tra Goku e Freezer. La lotta si svolge praticamente alla pari... Goku allora decide di utilizzare una potentissima **Genkidama** che sembra spazzare via Freezer... Purtroppo il terribile avversario non è morto e, una volta ricomparso, uccide con un solo colpo **Piccolo** e **Crilin**. Questo Goku non riesce a sopportarlo, e fa esplodere la sua furia trasformandosi nel leggendario **Super Saiyan**. La sua forza è tremenda, e per lui è un gioco da ragazzi rendere inoffensivo il nemico.

LA SAGA DI CELL

Un anno dopo gli eventi narrati, i guerrieri **Z** avvertono l'avvicinarsi di una forza straordinaria. Si tratta di **Metal Freezer** (una versione rigenerata del

Gohan



È il primogenito di Goku e Chichi, e fa la sua prima apparizione all'arrivo di Radish sulla Terra. Alla morte del padre viene allenato per un anno da Piccolo, con il quale instaura un profonda amicizia che porterà Piccolo a sacrificarsi per proteggerlo. In vista dell'arrivo degli androidi si allena con Goku e Piccolo, ma il suo vero potere si rivela solo dopo essersi allenato nella Stanza dello Spirito e del Tempo. In questo modo riesce a sconfiggere Cell, trasformandosi in Super Saiyan II. Lo ritroviamo qualche anno dopo, quando è ormai un giovanotto e frequenta il liceo di Satan City. Qui conosce Videl, la figlia di Mr. Satan, con la quale si lega definitivamente dopo la disfatta di Majin Bu e dalla quale ha una figlia, Pan. Al momento dell'arrivo di Majin Bu, Gohan va ad allenarsi sul pianeta di Kaiohshin, dove riesce a estrarre la Z Sword, maneggiarla con facilità e trovare la forza necessaria per battere Majin Bu. Ma le cose non andranno per il verso giusto e alla fine sarà il solito Goku, aiutato da un impavido Vegeta, a sconfiggere il demone. In Dragon Ball GT si è ormai 'ritirato' e non dà mai sfoggio della sua potenza.

DRAGON BALL





perfido nemico)... ma prima che cominci un nuovo combattimento arriva uno strano ragazzo che si para davanti a Freezer e in un attimo lo sconfigge. All'arrivo di Goku, il ragazzo lo prende da parte per parlargli: egli arriva da un **futuro** nel quale degli androidi creati da uno scienziato stanno distruggendo la Terra, approfittando della morte di Goku per problemi cardiaci. **Trunks** (questo il nome del ragazzo del futuro) consegna a Goku una **medicina** e gli svela anche che egli è figlio di **Vegeta** e di **Bulma**. Dopo ciò, il ragazzo gli dà appuntamento tra tre anni per combattere contro i cyborg e riparte.

Dopo tre anni di duri allenamenti, i nostri eroi sono pronti per combattere gli androidi. Il primo a farsi sotto è l'androide **N° 19**: Goku mostra subito i segni della malattia cardiaca che Trunks gli aveva predetto, e viene salvato da Vegeta, ora in grado anch'egli di trasformarsi in **Super Saiyan**. A questo punto si scatena la lotta contro gli altri androidi: **N° 20**, **16**, **17** e **18**. Purtroppo, non saranno certo loro i nemici più forti; dallo spazio è infatti arrivato anche **Cell**, un nuovo mostro dalla potenza inaudita. Per fronteggiarlo Vegeta e Trunks prima e Goku e Gohan dopo, decidono di andarsi ad allenare nella **Stanza del Tempo**, per accrescere ulteriormente la loro forza.

Cell, nel frattempo, con una serie di stratagemmi riesce ad assimilare gli androidi e a ottenere il corpo perfetto e, dopo aver combattuto contro Vegeta e Trunks, decide di organizzare una specie di torneo Tenkaichi, chiamato **Cell Game**...

Si apre il torneo, e la lotta tra **Cell** e **Son Goku** si fa subito incredibile, con una serie devastante di colpi da una parte e dall'altra. Dopo gli interventi di Gohan, Trunks e Vegeta la lotta si conclude con il lancio contemporaneo della **Kamehameha** da parte di Cell e di Gohan che, con l'aiuto di Son Goku e di Vegeta, riesce a disintegrare l'avversario per sempre. Finita la battaglia i guerrieri Z si allontanano e **Mr. Satan** si prende il merito della distruzione di Cell...



LA SAGA DI MAJIN BU

Sono passati sette anni da quando Cell è stato sconfitto. Molto è cambiato: **Gohan** è uno studente sedicenne del Liceo, **Trunks** ha otto anni e **Goten**, un altro figlio di Goku e Chichi, ha un anno in meno di lui. **Crillin** ha sposato **18** e insieme hanno avuto una figlia, **Vegeta** ha smesso di combattere, ma non di allenarsi. La pace dura da molto... ma una nuova minaccia è ormai incombente! Si tratta di **Majin Bu**, rinchiuso dal suo creatore in un uovo ma poi liberatosi

I PERSONAGGI



Goten

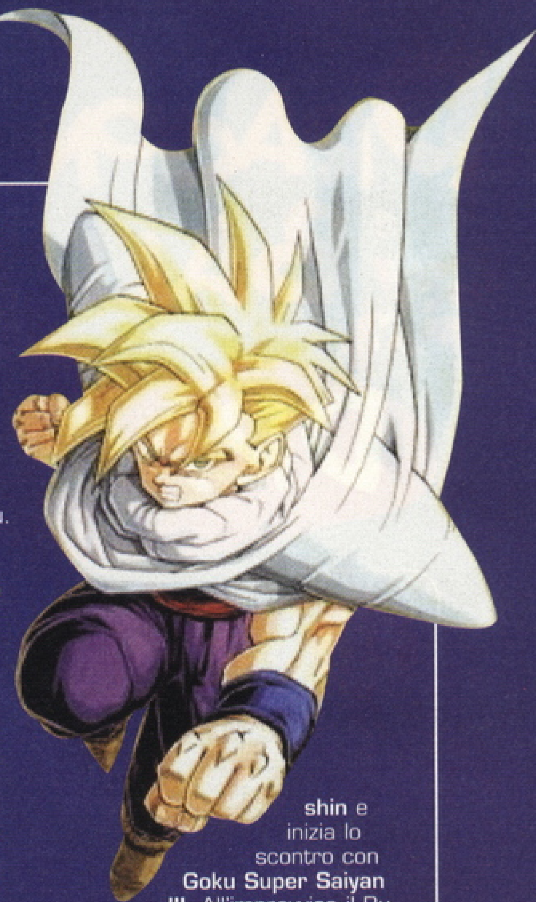
Secondogenito di Goku e Chichi, è assolutamente identico al padre quando era bambino. Possiede delle innate doti combattive, molto superiori a quelle del fratello maggiore Gohan quando aveva la sua età. Riesce infatti a trasformarsi in Super Saiyan senza il minimo sforzo (anche se sua madre Chichi glielo ha impedito perché... in quei momenti assume l'aspetto di un teppista!). È molto amico di Trunks, col quale si allena costantemente e con il quale partecipa alla sezione bambini del Torneo Tenkaichi (perdendo in finale). Si allena tantissimo con Trunks per apprendere la tecnica della Fusion, con la quale riescono a dare parecchio filo da torcere a Majin Bu. In Dragon Ball GT sarà il primo Saiyan a essere posseduto totalmente da Baby, ma alla fine donerà la sua energia a Goku che, trasformato in Super Saiyan IV, spazzerà via l'alieno.

Trunks

È il figlio primogenito di Vegeta e Bulma (anche se probabilmente il bizzarro colore violaceo di capelli l'ha ereditato da suo nonno, il Dr. Brief). Molto portato per il combattimento, spesso si allena con Goten (suo grande amico ma anche suo primo avversario) e, proprio come lui, riesce a trasformarsi in Super Saiyan con estrema facilità. Partecipa alla sezione bambini del



pronto a devastare la Terra. È necessario l'intervento di Goku che raggiunge il livello di **Super Saiyan III**, ma la sua potenza è ancora poca cosa... Promette allora a Bu che, se aspetterà tre giorni, si troverà di fronte un guerriero fortissimo. Nell'attesa Bu, in seguito a una serie di fatti, si scinde in due parti, una buona e una cattiva: quest'ultima trasforma in un **dolce** quella buona e se lo mangia, diventando un Majin Bu ancora più forte! Intanto **Goku** deve tornare nell'aldilà, perché si è esaurito il periodo che poteva trascorrere sulla Terra.
Una volta nell'aldilà, si teletrasporta al pianeta dei **Kaioh** per osservare gli allenamenti di Gohan con la **Z Sword**. Sulla Terra, dopo svariati tentativi, Goten e Trunks riescono a fondersi e a diventare **Gotenks**. Bu, impaziente, raggiunge il potente guerriero e comincia la battaglia: inizialmente Gotenks è in crisi, ma trasformatosi in **Super Saiyan** mette in difficoltà Bu. Sul più bello, però, la Fusion si scioglie e solo l'intervento di Gohan impedisce la morte dei due. Bu, però, con un trucco riesce ad assimilare Gotenks, Piccolo e Gohan.
A questo punto la sua forza è smisurata. Fortunatamente arrivano prima Vegeta e poi Goku. I due si fondono, diventando **Vegetto**. Sebbene la forza del nuovo eroe sia molto superiore a quella di Bu, decide ugualmente di farsi assorbire per salvare gli altri. All'interno di Bu la fusione si scioglie, ma i due riescono ugualmente a liberarsi.
Senza i corpi assorbiti il nemico si trasforma nell'originario **Majin Bu** e decide di distruggere la Terra. **Goku**, col teletrasporto, riesce a salvare Vegeta, **Satan** e **Dende**, ma non Gohan, Piccolo, Trunks e Goten. La lotta si sposta sul pianeta di **Kaioh-shin** e inizia lo scontro con **Goku Super Saiyan III**. All'improvviso il Bu cattivo espelle quello buono e i due iniziano a combattere mentre Vegeta e Goku, con le sfere di Namek, esprimono il desiderio di rigenerare la Terra e di resuscitare tutti i terrestri uccisi. Poi Vegeta chiede ai terrestri di **alzare le braccia** per aiutare Goku a formare la **Super Genkindama**... Goku però non riesce a lanciarla, perché non ha più energie. Allora da **Namek** esprimono il desiderio di ridargli energie, così Majin Bu viene definitivamente sconfitto.





Tenkaichi, vincendo la finale con Goten. Addolorato per la morte del padre, che si è sacrificato – invano - per tentare di uccidere Majin Bu, apprende la tecnica della Fusion e si allena con Goten nella Stanza dello Spirito e del Tempo, prima di scontrarsi col demone. Solo il tempestivo intervento di Gohan riuscirà a cavare d'impiccio sia Trunks che Goten...
Divenuto adulto, succederà al nonno nella direzione della Capsule Corp. e lo rivedremo in Dragon Ball GT, proprio mentre riveste questo compito, prima di partire per lo spazio con Goku e Pan alla ricerca delle Sfere del Drago.

Future Trunks



Questo misterioso diciassettenne fa la sua improvvisa comparsa quando Freezer e suo padre Cold giungono sulla Terra per uccidere Goku. È proprio lui – con un'azione improvvisa e mostrando una potenza incredibile - a eliminare i due invasori, trasformandosi in Super Saiyan.
Dopo la vittoria rivela a Goku di essere Trunks, il figlio di Vegeta e Bulma, arrivato da un futuro in cui degli esseri spietati creati dal Dr. Gero - gli aneroidi - hanno sterminato la squadra Z e devastato il pianeta, mentre Goku è perito per via di una malattia cardiaca allora incurabile. Dopo aver consegnato a Goku una medicina per il suo male, torna nel futuro promettendo di ritornare...
Il Trunks del futuro ha conosciuto suo padre solo grazie ai racconti della madre ed è stato allenato da Gohan, l'ultimo a cadere per mano degli androidi. Dopo la disfatta di Cell nel presente, forte della nuova potenza acquisita col padre nella Stanza dello Spirito e del Tempo, tornerà nel futuro e sconfiggerà facilmente gli androidi, salvando così anche la sua epoca.



DRAGON BALL LA STORIA DI DRAGON BALL GT



Goku si sta allenando con Ub nel Palazzo di Dende; a un certo punto arriva Pilaf che, in una sala, trova le **Sfere del Drago** con le **stelle nere. Sono** molto più potenti, ma purtroppo, una volta utilizzate, si disperdono in tutta la Galassia e, se non vengono riportate entro un anno, la Terra esplode! Pilaf evoca **il drago** per chiedergli di diventare il padrone del mondo, ma all'ultimo momento arriva Goku e Pilaf, senza volerlo, chiede al **Dio Drago** che Goku ritorni come era la prima volta che si sono scontrati... E così Goku torna bambino e le Sfere si disperdono nella Galassia.
Goku parte con **Trunks** e **Pan** alla ricerca delle Sfere, ma si trova – durante la ricerca – a scontrarsi con un nuovo perfido nemico, dotato di una forza spaventosa che continua a incrementare 'inglobando' tutti quelli che gli si parano davanti: **Baby**. Gli sforzi, tra gli altri, di Goten, Gohan e Vegeta sono vani e Baby riesce a controllare TUTTA la popolazione tranne Pan, Majin Buu, Mr. Satan e Ub... oltre a Goku, naturalmente.
Goku diventa **Super Saiyan J3**, ma non basta, perché il suo

I PERSONAGGI



Cell

È un androide creato con il computer del Dr. Gero, con il preciso compito di uccidere Goku e tutti i suoi compagni. Formato dalle cellule dei guerrieri Z, questo mostro è in grado di riprodurre alla perfezione tutte le loro tecniche – compresa, tanto per fare un esempio, la Kamehameha di Goku – così come rigenerare il proprio corpo grazie alle cellule di Piccolo. Per mostrare tutta la sua forza, ma soprattutto per far piazza pulita di tutti i suoi avversari, decide di organizza il Cell Game, una sorta di torneo a eliminazione.
Purtroppo per lui (ma per il bene della Terra), alla fine soccomberà per mano di Gohan, che per riuscire a batterlo dovrà però trasformatosi in Super Saiyan II.

Freezer



Probabilmente si tratta di uno dei più forti nemici contro i quali Goku e compagni sono costretti a combattere.
La sua tremenda forza gli nasce anche dalla sua determinazione e spietatezza... per Freezer la vita degli altri non ha valore e questo gli permette di eliminare chiunque si frapponga tra lui e la sua smania di potere e di dominio. Lottatore eccellente e grande conoscitore di molte tecniche (è solito utilizzare terribili onde di energia capaci di spazzare via anche un pianeta!), ha come principale obiettivo quello di impossessarsi dalle Sfere del Drago di Namek, con le quali il tiranno vuole chiedere al drago Polunga l'immortalità. Arrivato sulla Terra per uccidere Son Goku, si trasfora in Metal Freezer ma viene ucciso da Future Trunks.



corpo è troppo piccolo per reggere a lungo questo stadio. Inoltre, Baby raccoglie le forze di tutti i terrestri e subisce una **mutazione**, diventando ancora più forte. Goku sta per essere ucciso ma viene salvato dal **Kaiohshin**. Nel frattempo interviene **Ub** che si scontra con Baby, che però alla fine prevale... ma proprio mentre sta per ucciderlo, interviene **Majin Buu** che la risucchia!! Buu però non regge ed esplode: i suoi pezzi, però, si fondono con il corpo di Ub creando un nuovo fantastico superguerriero: **Ultra Majin Ub**... e intanto Goku torna sulla Terra!
Il nuovo Ub combatte ancora con Baby. Tenta di trasformarlo in **cioccolata** con la sua magia, ma Baby, dopo una lunga lotta riesce a risucchiarlo. Arriva il momento di Goku, che però non riesce a far nulla... ma una volta a terra, vede in cielo la Luna e si trasforma nel fortissimo **Scimmione Dorato**, contro il quale Baby è inerme. L'arrivo di Pan, però, permette a Goku di tornare alla forma umana... ma come **SSJ4**!!!
La battaglia si fa sempre più cruenta, tra trasformazioni e aiuti ai due combattenti, che più volte sono sul punto di soccombere ma che poi riescono sempre a trovare il modo di recuperare le energie. Alla fine Goku, con un grande sforzo, sconfigge definitivamente Baby con una **Kamehameha,** quindi lo colpisce in modo tale da liberare tutti gli altri personaggi che sono stati assorbiti. A questo punto Baby torna normale, prende un'**astronave** e scappa, ma Goku aspetta che si trovi in linea e poi spara una Kamehameha... facendolo schiantare contro il **Sole**!





SUPER 17

A questo punto comincia la storia di **Super 17**. La Terra è tornata in pace, ma una minaccia sta per incombere: per una strana distorsione spazio-tempo si apre un **varco** tre il regno degli inferi e la Terra. Tutto questo

Sfere del drago

Le sfere del drago sono degli oggetti 'magici', facilmente riconoscibili per la presenza sulla loro superficie di un numero variabile di stelle (che le identificano). Create da Dio, hanno un potere davvero incredibile: chiunque riuscirà a riunirle (sono in tutto sette) potrà invocare il Drago Sheron e veder realizzato un proprio desiderio! A questo punto le sfere si tramuteranno in pietra e si disperderanno sulla Terra, restando inutilizzabili per un anno. L'esistenza delle sfere e dei loro poteri sono indissolubilmente legati con la vita di Dio...
Nel corso dell'avventura fanno la loro 'comparsa' altri due tipi di sfere: quelle nameccianne (provenienti dal pianeta Namek, identiche a quelle terrestri) che permettono di evocare il Drago Polunga e ben tre desideri (a patto di esprimersi in namecciano!) e quelle terresti con le stelle nere. Queste ultime hanno una potenza incredibile: una volta evocato il Drago Sheron Rosso ed espresso il desiderio si disperdono nell'Universo. Devono però essere riportate sulla Terra entro un anno, altrimenti il pianeta esploderà!



DRAGON BALL





causato dal **Dr. Gero** e dal **Dr. Myuu**, che decidono di associarsi al fine di creare un nuovo androide, appunto **Super 17**. Nel frattempo, **Freezer** e **Cell** hanno migliorato le loro capacità all'inferno e adesso ambiscono alla conquista della patria degli inferi. Goku comprende il piano astuto dei cattivi e scende giù nell'**inferno** dove ingaggia un combattimento con i due. Nel frattempo, sulla Terra, Super 17 sta combattendo contro i guerrieri **Z** che sembrano non poter opporsi.
Nel frattempo Goku ha sconfitto **Cell** e **Freezer**, ma resta bloccato negli inferi. **Piccolo**, dal Paradiso, riesce a creare un **portale** col quale Goku torna sulla Terra. Qui combatte anche contro Super 17 e lo annienta!
Le Sfere del Drago vengono riunite per far resuscitare **Crilin** e **Androide 18**, ma qualcosa non va: appare uno **Shenron Nero**, trasformatosi a causa di un'energia maligna. A questo punto i nostri eroi devono ritrovare i **sette dragoni** e sconfiggerli per ripristinare le sfere originali. Ovviamente riescono a recuperarne sei su sette... l'ultimo è **Li Sheron**. Goku ha la meglio sul dragone, che nonostante tutto sopravvive e riesce a rubare le sfere e a fondersi con esse. Bulma, nel frattempo, ha creato un **anello** che consente a Vegeta di trasformarsi in **Super Saiyan IV**, anche se la sua forza sembra non poter nulla contro il dragone. Goku e Vegeta in versione Super Saiyan IV decidono allora di fondersi insieme per dar vita a **Super Gogeta IV**. Il potere di Super Gogeta ha la meglio sul dragone, ma poco prima che Li Sheron muoia, la fusione si scioglie. A questo punto l'unica speranza è formare la sfera **Genkidama Universale** (raccogliendo l'energia vitale di tutti gli esseri viventi) che, scagliata contro Li Sheron, lo sconfigge definitivamente.



I PERSONAGGI

Majin Bu

Senza alcun dubbio il nemico più potente e ostico contro il quale i guerrieri Z si trovano a combattere. Creato dal mago Bibidi, viene racchiuso da suo 'padre' in un uovo, visto che la sua potenza è tale da sfuggirgli di mano! Liberato da Babidi, lo uccide per evitare di essere nuovamente rinchiuso e arriva sulla Terra seminando distruzione ovunque. La sua caratteristica principale è quella di riuscire ad assorbire un altro guerriero, sfruttando poi la sua forza e le sue abilità. Majin Bu, nel corso della saga, subisce varie trasformazioni per fronteggiare i nemici che gli si paravano davanti. La sua ultima trasformazione avviene quando Goku e Vegeta - al suo interno – riescono a strappargli (nel vero senso della parola) la parte buona (Bu) che conserva in lui e che gli dona controllo. In questo modo Majin torna al suo primo stadio di male allo stato puro e i nostri eroi dovranno sudare davvero sette camice per riuscire a sconfiggerlo!



Gogeta, vegeth e Gotenks

- GOTENKS: è il risultato della Fusion, tramite la danza Metamoru, tra Goten e Trunks. È un guerriero fortissimo e contraddistinto da un carattere davvero insopportabile: sbruffone e sicuro di sé in modo irritante. La sua forza è però limitata dal fatto che la Fusion ha una durata di soli 30 minuti...



- GOGETA: è probabilmente il più forte guerriero in assoluto, frutto dell'unione – tramite la danza Metamoru – tra Goku e Vegeta. Appare rarissime volte in tutta la serie di DragonBall GT, perché sia Goku che Vegeta trovano troppo ridicolo mettersi a eseguire la bizzarra danza...



- VEGETH: è il guerriero più potente mai apparso durante la saga di DragonBall Z. È l'unione tra Goku e Vegeta, resa possibile grazie all'utilizzo dei Potara, i magici orecchini di Kaioshin. A differenza dell'unione tramite la tecnica della Fusion, questa non ha limiti di tempo... ma non permette nemmeno di tornare allo stadio originale! Vegeth, oltretutto, ha la capacità di trasformarsi in Super Saiyan, cosa che gli dona una forza straordinaria!



e quello del calcio. Preparatevi a mettere da parte i soldini, visto che l'uscita europea è prevista per la **primavera del 2002**.

POKÉMON CARD-E-READER

Un'altra piacevolissima sorpresa che ci ha riservato il Nintendo Show di Londra dello scorso mese di settembre è costituito dal prodigioso **Card-e-Reader** per GBA. Si tratta di una nuova opzione aggiunta alle **carte VS**. Queste nuove carte hanno infatti due **bande**



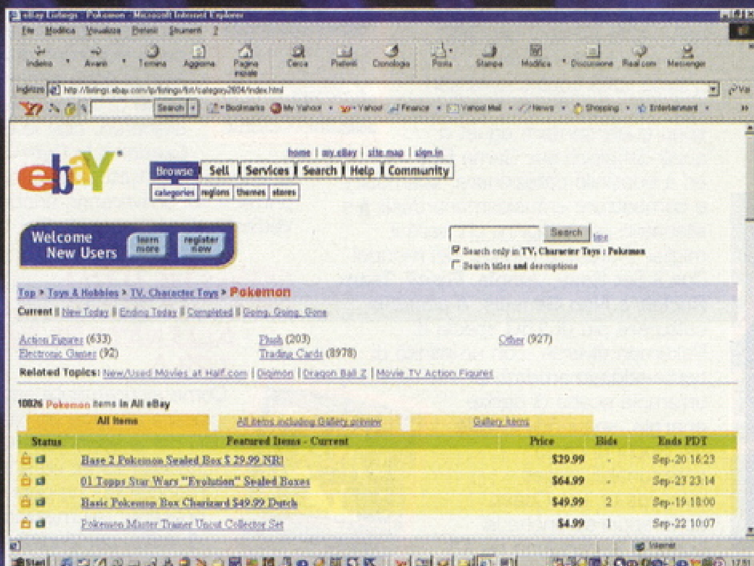
magnetiche che possono essere lette con il Card-e-Reader e che trasmettono le informazioni contenute sulle carte al Game Boy Advance. Oltre a contenere informazioni sui piccoli mostri, le carte presentano anche dei veri e propri **mini-giochi** divertentissimi che godono della grafica e delle animazioni del GBA.

LA RETE E' DEI POKÉMON!

Senza contare la grande quantità di siti **Internet** che trattano dei nostri piccoli amici, pare proprio che la mania dei Pokémon non sia destinata a svanire se si dà una piccola occhiata alla grande quantità di materiale in vendita sui siti dedicati al commercio elettronico. Un numero sempre crescente di pagine specificatamente dedicate al materiale Pokémon fanno infatti bella mostra di loro e recano offerte (talvolta interessanti, altre volte meno) di pezzi unici per il gioco di carte collezionabili, alcune rare, altre rarissime, quelle **olografiche** e di tutti i vari supplementi. Si va da interi pacchi di carte rare che costano intorno alle 80.000 lire fino a carte singole da appena 2000 lire: cercate sui siti italiani e state attenti alle fregature!

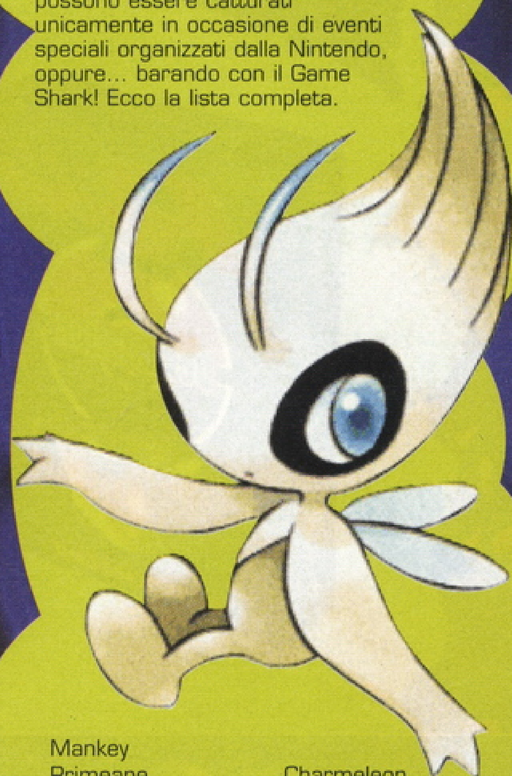
COMPUTER E POKÉMON

Spulciando tra le tante curiosità che Internet mette a disposizione a noi maniaci dei Pokémon, abbiamo trovato in vendita un programma che serve per tenere sotto controllo e in perfetto aggiornamento la nostra **collezione** di carte collezionabili dei Pokémon. Il programma - per Windows 95/98 – è stato sviluppato da un dilettante che lo ha messo in vendita riscuotendo immediatamente un notevolissimo successo; funziona come un vero database che permette di accedere a tutte le **informazioni** (tipo di carta, mazzo di appartenenza, caratteristiche ecc.) che possono tornarci utili nel momento in cui dobbiamo gestire una grande mole di carte. Se siete all'inizio della vostra collezione vi servirà a poco, ma se possedete tutte le carte in commercio sicuramente siete miliardari e ne avrete un gran bisogno.



POKÉMON CRISTAL: CHI NON C'E'?

In molti ci hanno scritto domandandoci quali sono i Pokémon assenti nella versione Cristal. Ricordatevi bene che, come sempre, **Mew** e **Celebi** possono essere catturati unicamente in occasione di eventi speciali organizzati dalla Nintendo, oppure... barando con il Game Shark! Ecco la lista completa.

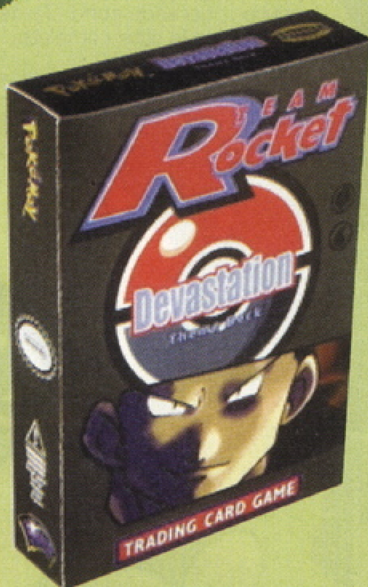


Mankey	
Primeape	Charmeleon
Vulpix	Charizard
Ninetales	Squirtle
Mareep	Wartortle
Flaaffy	Blastoise
Ampharos	Omanyte
Girafarig	Omastar
Remoraid	Articuno
Octillery	Kabuto
Bulbasaur	Kabutops
Ivysaur	Zapdos
Venusaur	Moltres
Charmander	Mewtwo

GAMEBOY + CARTE STA ARRIVANDO!

Per chi non lo conoscesse ancora, Planet GameBoy vi presenta la novita del 2002!

In seguito al grande successo del cartone animato e alla vera mania generata dall'accoppiata esplosiva Pokémon e GameBoy, è stato creato anche un gioco di carte che sulla scia degli altri giochi di carte collezionabili è stato chiamato con molta originalità **Pokémon Trading Cards Game**. Come nel videogame originale, lo scopo del gioco di carte è quello di sconfiggere il nostro avversario in uno scontro tra Pokémon (rappresentati dalle carte da gioco), e il tutto è abbastanza semplice ma molto divertente. Come nella migliore tradizione della Wizards of The Coast – casa responsabile di un altro gioco di carte collezionabili dal successo planetario come **Magic L'Adunanza**, recentemente rinato a nuova vita - le carte sono molto curate dal punto di vista grafico e, oltre al gioco in sé, è nata una vera e propria schiera di collezionisti che fanno a gara per completare l'intera serie base composta dalle **232** carte. L'obbiettivo del gioco è quindi quello di catturare quanti più Pokémon possibili e **battersi** con gli avversari, proprio come nel cartone animato e nelle varie versioni per GBC... solo che il tutto avviene questa volta contro avversari reali! Gli attacchi dei Pokémon sono quasi sempre uguali a quelli del gioco per Game Boy ed è possibile collezionare, scambiare e combattere entusiasmanti duelli tra allenatori per scoprire chi sarà il miglior Pokémon Master del mondo! Con il Set Base, **Jungle**, **Fossil**, **Team Rocket** e **Neo Genesis**, è possibile catturare più di **150** specie di Pokémon diverse, con un'infinità di **carte-addestramento** e un'ampia scelta di **carte-energia**; seguendo lo stile dei giochi di carte collezionabili targati Wizards of The Coast, sono apparse anche le buste di espansione da **11** **carte** che permettono di acchiappare nuovi Pokémon, anche se per riuscire a ottenere dei mazzi veramente imbattibili con cui giocare è necessaria una continua e costante attività di scambio. In Italia, dalla fine di Maggio, sono in commercio anche le carte **Neo Genesis** che contengono una rappresentanza dei **100** nuovi Pokémon di **Johto**. Non ci sono ancora notizie certe circa le carte degli allenatori, cioè le **Gym Leader** e le **Gym Challenge**, ma tutti speriamo che prima o poi arriveranno anche da noi! Vediamo di capirci qualcosa!







Questa carta é rarissima! Non é in commercio ed é stata regalata al Tokio Game Show



QUALCHE UTILE INFORMAZIONE PER GLI ALLENATORI IN ERBA

Come sicuramente saprete, per giocare occorre un mazzo di **60** carte appartenenti a qualsiasi serie, ed è un fatto importante che ogni carta sia presente nel mazzo non più di **4 volte**, con l'unica eccezione



: LA RIVOLUZIONE

RADIOGRAFIA DI UNA CARTA

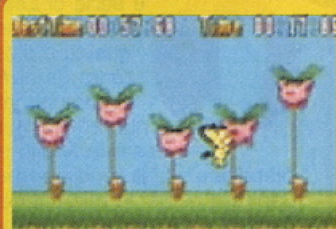
Diamo insieme un'occhiata a quello che ci riserva ciascuna **e-card** (con questo nome ci sono state presentate a Londra); per cominciare il nostro viaggio abbiamo scelto... Pikachu!



La sezione centrale non contiene altro che le notizie "ufficiali".



Questa banda magnetica contiene tutte le informazioni sul Pokémon ritratto



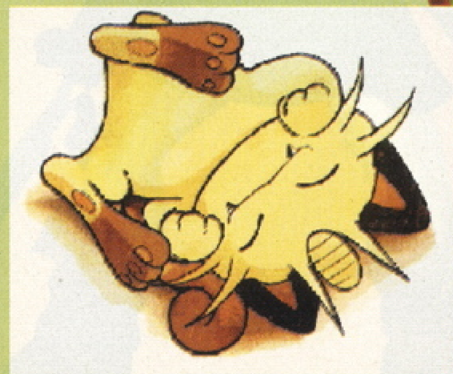
Pichu é il protagonista di questo minigioco incredibilmente divertente!



che riguarda le energie basi e i **Pokémon Shining**. Per vincere le partite è necessario 'costruire' mazzi equilibrati e ben composti che siano in grado di interpretare al meglio la strategia che si intende perseguire. Il mazzo ideale dovrebbe quindi possedere un adeguato numero di **Pokémon**, di **addestramenti** e di **energia**: solo così, infatti, si potrà diventare veri Maestri di Pokémon ed essere invincibili!
Per iniziare, l'ideale è acquistare un mazzo base, denominato **Set Introduttivo**, per due giocatori: in realtà esso rappresenta un buon mazzo da **60** carte per giocare le classiche 'battaglie', però è possibile anche giocare (usando 30 carte a testa) in due per familiarizzare propro con le regole base, con gli attacchi e con tutto ciò che riguarda il gioco stesso.
È da ricordare, inoltre, che per ogni Set introduttivo viene data in omaggio una rarissima carta olografica di **Machamp** relativa alla prima edizione, praticamente di una carta che oltre a essere rara è anche di valore collezionistico elevato.

POKEMON CARD E READER

Ma la nuova generazione delle carte collezionabili riserva una grande quantità di sorprese che ha decisamente a che vedere con il futuro e con il GBA. Delle carte da gioco che si legano a una console portatile? Non siamo diventati matti, ma le nuove carte collezionabili Pokémon presentano una **duplice banda magnetica** che, passata nel lettore applicato al GBA, 'scarica' informazioni alla console; cosa contengono queste bande? Principalmente una serie di **dati**, come l'immagine del Pokémon ritratto sulla carta, ma anche la possibilità di combinare le varie informazioni (e quindi carte differenti) per visionare **filmati** o accedere a **minigiochi** terribilmente divertenti senza utilizzare alcuna cartuccia! Provate a pensare quanto divertimento potremo regalarci unicamente con le carte, magari ingannando l'attesa della nuova versione per Advance dei nostri amati Pokémon!



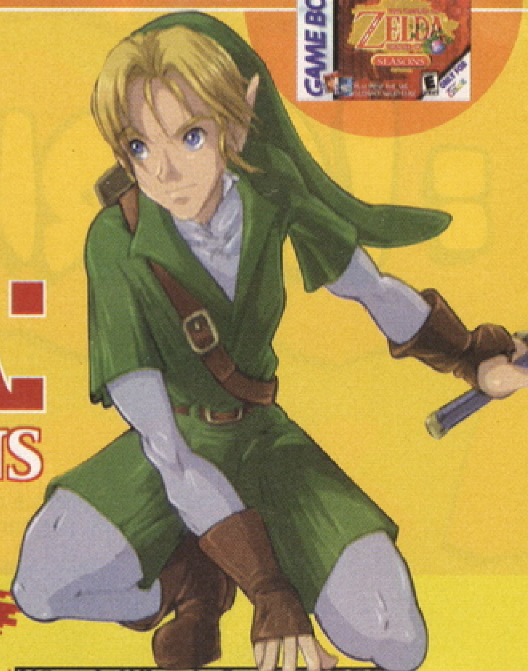
LO TROVATE COSÌ



di Cristian Boscolo

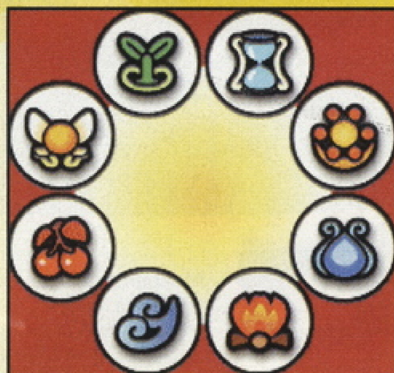
OK!

ZELDA: ORACLE OF SEASONS



L'ultimo capitolo della serie di Zelda ci vedrà impegnanti nel tentativo di salvare l'oracolo delle stagioni Din, rapito dal perfido onox. (lo so che sembrano delle marche di succhi di frutta, ma mica è colpa mia!)

La serie di **Zelda** è da sempre sinonimo di qualità e divertimento, tanto da diventare famosa almeno quanto il simpatico idraulico Mario e il suo 'fratellone' di Nintendiana memoria. Capirete quindi la mia soddisfazione quando il 'capoccia' in persona si presenta bello come il sole alla mia scrivania agitando nervosamente la tanto agognata cartuccia. Con trepidazione e un certo timore reverenziale la inserisco nel mitico Gameboy redazionale (che assomiglia ormai al mitico C1P8 di Guerre Stellari!) e comincio questa recensione. La storia è presto detta: **Onox**, il Generale Oscuro, si è impadronito dell'**Oracolo Din** per cercare di modificare le stagioni nella terra di **Holodrum** e in questo modo causare morte e distruzione. Vi lascio indovinare a chi toccherà mettere le cose a posto, girovagando nelle oscure cavità della terra per recuperare il prezioso artefatto!

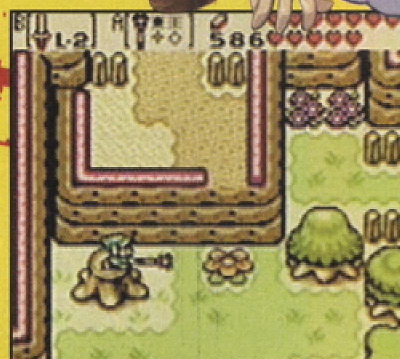


Simboli di terra, di aria e di fuoco... Mi sa che le ciliege c'entrano come i cavoli a merenda!

FACCIAMO LE COSE IN GRANDE

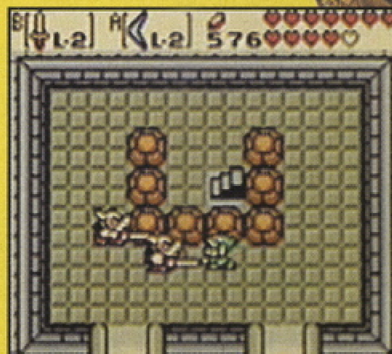
Cominciamo subito con il mettere in chiaro una cosa: **Zelda: Oracle of Seasons** è un gioco enorme! La struttura di gioco è rimasta invariata, riproponendo il classico **RPG con vista dall'alto** incentrato sull'esplorazione delle terre di Holodrum, ma le dimensioni della **mappa** sono incredibilmente aumentate.

La **giocabilità** si attesta su livelli eccellenti, così come la longevità grazie soprattutto ad alcuni **minigames** davvero interessanti e la possibilità di collezionare gli anelli del potere, che rendono il personaggio principale più interessante e vario. Molto 'gustosa' la possibilità di potere unire i due capitoli, **Oracle of Season** e **Oracle of Ages**, e creare in questo modo un'unica avventura. In pratica, una volta finito uno dei due giochi si guadagna una **password** che permetterà al giocatore di iniziare il capitolo successivo, avendo



La grafica delle locazioni è sicuramente uno dei punti di forza di questo gioco!





I combattimenti con i numerosi mostri presenti nel gioco metteranno a dura prova i vostri riflessi.



● Notate come in primavera i colori della foresta siano brillanti, quasi a sottolinearne la bellezza.

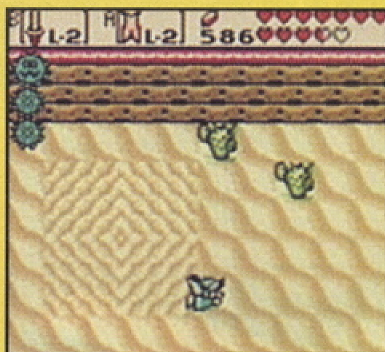
accesso ad alcune **aree segrete** altrimenti non raggiungibili.
Se poi avete un amico che possiede un GameBoy Color (e sono sicuro che lo avete!), potrete anche giocare tramite **link cable**, divertendovi insieme in entrambe le avventure.
Graficamente **Oracle of Seasons** è ineccepibile, e riesce a spremere l'hardware del nostro GameBoy come difficilmente mi era capitato di vedere; i **colori** sono brillanti e piacevoli e le aree di gioco sono varie e incredibilmente particolareggiate. Una delle cose che mi ha maggiormente impressionato è stata la scelta dei programmatori di modificare la transizione esistente da una locazione all'altra creando una sorta di **scrolling**, invece di inserire le solite pause che in genere accompagnano questi passaggi.

Il risultato è una incredibile sensazione di vastità e grandezza che rende questo nuovo capitolo estremamente godibile. I personaggi sono grandi (quando si parla di GBC è una cosa importante!) e le **animazioni** sufficientemente varie e convincenti.

CONCLUDENDO!

Come avrete sicuramente capito da quanto già scritto in fase di recensione, **Zelda: Oracle of Seasons** è un ottimo gioco, perfettamente in linea con i capitoli precedenti. Ci sono tutti gli ingredienti che hanno reso celebre questa bellissima saga: **esplorazione**, **puzzle**, **combattimenti** e in più è stata aggiunta qualche chicca qua e là e migliorato l'aspetto grafico.
L'unico appunto che potrei fare a questa titolo è sicuramente l'originalità (in effetti, ormai ho perso il conto dei vari capitoli...); ma del resto, come si dice nel mondo del pallone, "Squadra che vince non si cambia!" e quindi va bene così.
È sempre meglio puntare su un titolo magari non proprio originale dal punto di vista della giocabilità, piuttosto che scommettere alla cieca su un gioco qualsiasi. Ma questo a voi non potrà mai capitare, visto che ci siamo noi...


● Zelda è un mito! Come Paperino, l'idraulico Mario e Topo Gigio.



● L'interfaccia per la gestione del personaggio è come al solito semplice ed efficace.

Da chi arriva?
Nintendo

Quando?
È gia arrivato

Che gioco è?
Avventura

VOTO

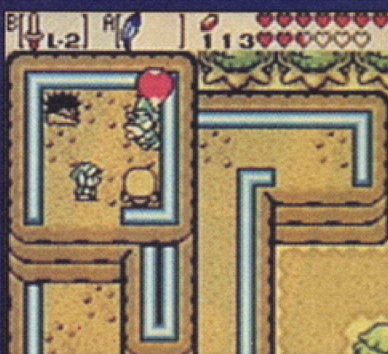
8

Rompete il salvadanaio e correte a comprarlo prima che vada esaurito!

Grafica	7
Suono	7
Giocabilità	7
Longevità	9

NON CI SONO PIU' LE MEZZE STAGIONI...

Una delle caratteristiche più interessanti di **Oracle of Seasons** è sicuramente quella legata al cambiamento climatico durante il gioco. Quando troverete lo **Scettro delle Stagioni**, potrete modificare il clima del pianeta a vostro vantaggio, scoprendo nuove locazioni nascoste e risolvendo i numerosi puzzle presenti nel gioco.
Se per esempio trovate un lago che vi ostruisce la strada e non riuscite a raggiungere la riva opposta, potete utilizzare lo scettro per far venire l'**inverno** e congelare l'acqua passando sopra lo strato di ghiaccio.
Il cambiamento di clima è inoltre sottolineato da incredibili effetti grafici: il paesaggio diventa bianco per la neve, verde chiaro in primavera, verde scuro in estate e rossastro in autunno.
Anche in questo caso dobbiamo ammettere che i programmatori della **Nintendo** hanno fatto proprio un ottimo lavoro: la classe non è acqua!









Inventa il tuo Pokémon

Avviso importante a tutti gli allenatori, i giocatori di carte e gli appassionati dei Pokémon!



Pensate che la vostra esperienza potrebbe essere utile per creare il **Pokémon ideale**? Siete certi che le vostre conoscenze siano adeguate per entrare in laboratorio e generare il Pokémon definitivo? Avete trovato lo spazio per voi! Pensate! Un intero team di **disegnatori professionisti** è pronto a realizzare i vostri sogni producendo per voi il Pokémon che vi gira per la testa da un po' ma che nessuno ha ancora avuto l'idea e il coraggio di mettere al mondo!





Armatevi di tanta fantasia, carta, penna e cominciate a produrre! Vorreste un Pokémon Elettro come **Pikachu** ma con la resistenza di **Caterpie**? Vi piacerebbe che il vostro Pokémon ideale avesse le caratteristiche di **Milktank** che produce un buonissimo curativo, ma che fosse anche un combattente formidabile? Dovete solo scriverci, e noi provvederemo a realizzarlo per voi!



Dovete però ricordarvi di mandarci, insieme alla descrizione fisica (i disegnatori si raccomandano di spedirci la descrizione più accurata e dettagliata possibile, perché più **dettagli** avranno a disposizione e meglio sarà realizzato il vostro Pokémon) e magari anche un **piccolo racconto** che ci presenti la vostra invenzione, come è arrivato sulle isole, come potrebbe essere venuto in contatto con **Ash** e gli altri della banda, le sue abitudini, il carattere, che tipo è, cosa mangia... Insomma, tutto quello che può servire per averne un quadro completo e scatenare la creatività dei nostri artisti!

Ovviamente, se siete dei buoni disegnatori potete mandarci direttamente i vostri capolavori: provvederemo a pubblicare le schede di ogni Pokémon che ci invierete! Siete curiosi di vedere le vostre idee prendere forma? Allora scriveteci! Vi aspettiamo!









IN VACANZA CON PEPE

*Come i più fedeli lettori di GameBoy Planet certamente ricorderanno, qualche tempo fa un nostro redattore ha avuto la possibilità di passare qualche giorno di vacanza sulla splendida **Isola LEGO** dove era stato avvicinato dal simpatico **Pepe**, il ragazzo che consegna le pizze sull'isola. Pepe era molto preoccupato e aveva bisogno di aiuto per acciuffare il **Briccone**, un tipaccio davvero pericoloso che ne stava combinando di tutti i colori; grazie alle risposte inviate dai primi dieci lettori il Briccone adesso vede il sole a scacchi dalla finestra della prigione, mentre i più veloci tra voi si sono aggiudicati gli splendidi **teli mare** di **Isola LEGO 2** e gli omonimi giochi per GBC. C'è però da ricordare che non tutti i premi sono già stati assegnati e che, se Pepe ora non ha più fretta come prima, rimane ancora in attesa delle vostre lettere; lasciamo a lui il compito di ringraziarvi!*

Cari amici,
ero sicuro che avreste risposto in tanti, e proprio grazie a voi siamo riusciti a salvare Isola LEGO dalla minaccia del Briccone! I ragazzi di GameBoy Planet mi lasciano ancora una volta un po' di spazio per scrivervi un'altra lettera, e colgo l'occasione per ringraziarvi calorosamente dell'impegno e dell'aiuto che mi avete dato. Qui a Isola LEGO è sempre estate, e abbiamo ancora un buon numero di teli-mare da regalarvi; questo significa che è davvero facile portarvene a casa uno! Basta essere veloci con carta e penna e l'estate prossima sarà un po' come essere sull'isola qui con noi!
Nel frattempo, controllate la lista che pubblichiamo su questa pagina; e se siete tra i 10 fortunati, preparatevi a ricevere un pacchetto direttamente da Isola LEGO!



REGALI!!



Ecco i primi 10 VINCITORI

Marco Ferrara - Via Aquileia 11, 27029 - VIGEVANO (PV)

Matteo Simoni - P.za Zanardelli 30, 25085 - GAVARDO (BS)

Massimo Levore - Via Lotta 29, 36012 - ASIAGO (VI)

Gabriele Rotter - Via Illegio 50, 33028 - TOLMEZZO (UD)

Alexander Mascolo - Via Ganaceto 148, 41100 - MODENA

Cappelli Tommaso - Via Baracca 30, 50127 - FIRENZE

Luca Lasala - Via Firenze 11/32 - 16035 - RAPALLO (GE)

Luca Demattè - Via Braidon 18, 38049 - VIGOLO VATTARO (TN)

Marco Bertolini - Via F.lli Cervi 151, 42100 - REGGIO EMILIA

Marco Boriosi - Via Giuliano da Sangallo 12, 52037 - S.SEPOLCRO (AR)





PIANETA

Prima di cominciare con le lettere, vorremmo ringraziarvi per la grande quantita' di posta che ci inviate (siete fortissimi!), ma vorremmo anche fare una piccola raccomandazione a tutti: ragazzi, scrivete meno! I vostri papiri sono lunghissimi, pieni zeppi di domande, e qui non sappiamo piu' come fare per pubblicare tutte le lettere... Siate sintetici, scrivete quante domande volete ma senza dilungarvi troppo, altrimenti ci mettete nei guai e ci costringete a pubblicare poche lettere alla volta! Avete ricevuto il messaggio? Allora, passo e chiudo!



Salve, redazione di GameBoy Planet!
Mi chiamo Alessandro e ho 9 anni, abito a Milano. Ho comperato il GBC da pochi mesi e volevo sapere una cosa su Pokémon Oro: dove si trova Ho-Ho e se si chiama così, è proprio uno strano nome.
Questa è la mia unica domanda e vi prego di rispondermi.
Ciao Ciao!
PS
Complimenti per la rivista GAMEBOY PLANET!
PPS
Spero che mi pubblicherete.

Eccoti accontentato! Siamo felici che anche tu sia entrato a far parte della nostra compagnia di maniaci del GBC e, a quanto pare, anche dei Pokémon! Se stai seguendo la soluzione di Oro e Argento che pubblichiamo da qualche mese non avrai certamente problemi a catturare Ho-Ho, e siamo sicuri che giocando questo bellissimo titolo incontrerai altri Pokémon con nomi persino più curiosi di quello di Ho-Ho che, per dirla tutta, secondo alcuni redattori non è il Pokémon con il nome più strano! Un saluto per te, novello allenatore, e un augurio per il futuro: resta con noi, ci divertiremo un sacco!



POSTA



Cara redazione di GameBoy Planet, sono Mirko e ho 12 anni, siete bravissimi e non perdo un numero del GameBoy Planet.
Sono un maestro, così dicono, di Pokémon, e volevo sapere alcune informazioni riguardo a Pokémon Oro, Argento e Cristal.
1. Ho comperato Crystal da due mesi, ho le 16 medaglie Johto e Kanto e ho battuto Red. Come si fa a trovare il mitico Celebi?
2. Dove si trovano Qwilfish e Octillery? Ho 247 Pokémon e vorrei finre il mio Pokédex! (per quanto riguarda Mew, non mi interessa).
3. È vero che in Cristal si possono fondere i Pokémon?
4. Ho sentito che in America esiste Pokémon Green, è vero? Per favore, rispondetemi!

Caro Mirko! Eccoti accontentato, non perdiamo un minuto e passiamo subito alle risposte! Come detto, per Celebi sembra proprio che l'unica maniera per averlo sia quella di sbloccarlo con il GameShark o una scheda similare, oppure di scaricarlo a uno degli eventi che la Nintendo organizza in giro per l'Europa. Se ci chiedi di Cristal, sappi che stiamo ancora studiando a fondo il gioco, quindi devi solo avere un po' di pazienza!
I Pokémon non si fondono! Ma si possono fare accoppiare come degli animaletti utilizzando un Pokémon 'jolly' (divertente anzicheno!); per quello che riguarda Pokémon Green, si tratta di una versione piuttosto vecchia uscita solo in Giappone che combinava diversi elementi del datato – ma simpatico – Tamagotchi con quelli del classico RPG in stile Pokémon.





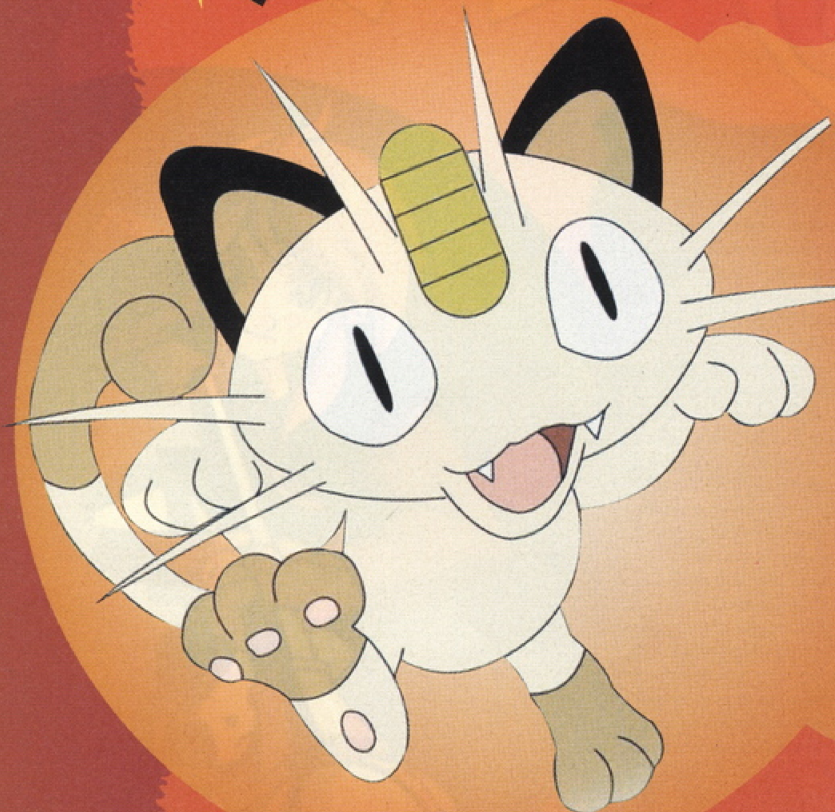
Carissima redazione di GameBoy Planet, sono Cristiano, un ragazzo di 13 anni, e vi scrivo per sapere alcune informazioni visto che da poco ho scoperto l'esistenza della vostra meravigliosa rivista.
Innanzi tutto:
1. Pokémon Cristal è un gioco per GameBoy Color o per il GameBoy Advance? E quando uscirà in italiano, nel nostro Paese?
2. Come si cattura Celebi in Pokémon Argento?
3. Che cos'è, poi, il Game Shark?
4. Quando uscirà il Gameboy Advance in Italia? E il prezzo?
Grazie per la vostra diponibilità e, per favore, pubblicate la risposta nel prossimo numero di GameBoy Planet.
PS:
Complimenti! Questa rivista è veramente famtastica e sono sicuro che diverrò un vostro appassionato lettore
CRISTIANO (Roma)

Un saluto a Cristiano! Cristal è un gioco per GBC, in origine progettato per il mercato giapponese dove era possibile farlo interagire con i telefoni cellulari, ma gira benissimo anche sul GBA che è completamente retrocompatibile con tutti i giochi per Color.
Ancora Celebi? Per acchiapparlo ti serve proprio il GameShark, ma non siamo sicuri che Celebi sia presente anche in Oro e Argento perché non usiamo mai trucchi... infatti si tratta di una scheda che serve per sbloccare i segreti di qualsiasi gioco.
Nel frattempo, ti diciamo che il GBA è già uscito e oramai dovresti trovarlo in tutti i negozi o i centri commerciali a un prezzo compreso tra le 250 e le 270.000 lire.
Grazie per i complimenti e... alla prossima!





PIANETA POSTA



Carissimo GameBoy Planet,
sono un ragazzo di Roma; secondo me questa è la migliore rivista del mondo e spero che mi pubblicherete. Ma adesso veniamo al dunque. Guardando la vostra rivista ho visto il dischetto di Super Dodge Ball per GBA e siccome non posso comperarmi il GBA volevo chiedervi se questo gioco esiste anche su GBC.
Con affetto
Ilario Monetti.

Affettuoso Ilario! Grazie per i complimenti, e come vedi ti abbiamo pubblicato senza indugio! A quanto pare sembra proprio che Super Dodge Ball sia uscito solo per GBA ed è un peccato, perché si tratta di un gran bel gioco che solo i possessori della nuova console Nintendo potranno giocare... Ci spiace davvero molto, ma non disperare! Il GBC ci riserverà ancora delle sorprese!

Ciao,
io sono Giuliano Pascoe e ho 9 anni e anche mia cugina Barbara De Bortoli. Vorremmo sapere delle cose.
1. Con il GBA si può giocare con i giochi per GBC e GB?
2. Sto giocando alla versione americana di Gold di Pokémon e mia cugina alla versione Silver. Vorremmo sapere dove si trova Smeargle. Ce lo potreste dire?
3. Si può trovare in Italia la scheda Game Shark Xploder per GB?
4. Quando si può trovare in Italia il gioco per GBC di Dragonball?
5. Forse mi prendo la versione americana di Pokémon Cristal. Vi scriverò le novità che scoprirò.

Una letterina scritta a quattro mani! Era da tanto che non ne ricevevamo una, e quindi la pubblichiamo immediatamente! Passiamo subito alle risposte!
1.Il GBA è retrocompatibile, ma non fino in fondo! Infatti, se le cassette del GBC possono essere fatte girare su GBA, quelle per il GBPocket – per intenderci quello in bianco e nero – purtroppo non sono compatibili, quindi tutti i giochi per Pocket in tuo possesso non godranno del nuovo schermo del GBA...
2. Anche per te la stessa risposta che abbiano dato a Ilario: segui la soluzione di Oro e Argento e sarai accontentato!
3. Secondo le nostre fonti, la scheda GameShark dovrebbe essere disponibile in tutti i negozi specializzati, ma se avete problemi a recuperarla e possedete una connessione Internet potete provare anche cercando sul sito ufficiale della GameShark (www.gameshark.com).
4. Purtroppo qui i problemi sono diversi. Se sei più che fortunato potresti anche trovare il gioco in versione originale (quindi in giapponese), ma a un costo davvero elevato. Oltre al fatto che la lingua è davvero impossibile da capire, a meno che non si sia fatto un corso approfondito, sappiamo però che di qui a qualche mese Dragonball uscirà per GBA e sarà certamente un successo incredibile. Abbi pazienza e... acquista un GBA!
5. Non vediamo l'ora di avere tue notizie! Fatti sentire al più presto!







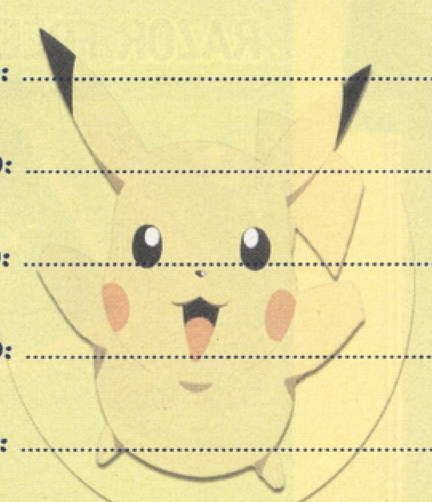


Ciao, sono Andrea, ho 15 anni: scrivo da Viareggio e sono un fan sfegatato di Super Mario. Infatti ho molti giochi dell'idraulico e dei suoi amici, giochi come Dottor Mario e Mario & Yoshi, Yoshi's Cookie, Wario Land, Donkey Kong ecc. (non sto a elencarli tutti perché ne ho troppi); poi ho un quaderno dove metto tutte le foto e le recensioni dei giochi di Mario & co. e come se non bastasse scrivo anche delle storie che narrano le sue avventure, da me inventate, di Mario e compagnia in lotta contro Bowser e i suoi 7 figli. Quando ho saputo dell'uscita di Super Mario Advance ho detto "Lo compro!", anche se ho la versione del Nintendo vecchio, per intenderci il Nintendo con la serie Mario Bros.
Adesso inizio con le domande:
1. Usciranno per il GBA Super Mario Bros 3 e Super Mario World?
2. Sapete dirmi la data di uscita di Mario Kart Advance?
3. Wario Land 4 è per GBA?
4. Avete qualche trucco per i giochi che ho elencato all'inizio? Spero che mi pubblichiate!

Ciao Andrea!
Ci fa sempre piacere scoprire che GBC non significa unicamente Pokémon e che ci sono anche lettori più grandicelli che apprezzano il grande GBC. Complimenti per le tue iniziative, ci farebbe proprio piacere leggere qualche tua storia, chissà... magari potrebbe essere addirittura pubblicata!
Passiamo subito alle risposte:
1. Visto la fama che Mario ha garantito alla Nintendo e al GBC, è molto probabile che il piccolo idraulico arriverà entro breve, anzi! Possiamo dirti che abbiamo provato Super Mario Advance 2 a Londra... preparati! È meraviglioso!
2. Anche per Mario Kart le notizie sono ottime: si tratta di un altro titolo in arrivo e che farà vedere davvero di che pasta è fatto il GBA.
3. Ebbene sì, si tratta di un altro grande gioco per GBA, la console che sembra davvero la casa della famiglia Mario e dei suoi amici.
4. Trucchi? Certamente! Dai un'occhiata nella sezione delle Cheats!

Anche per questo mese abbiamo esaurito lo spazio a nostra disposizione; restate con noi e ci vediamo il mese prossimo!

Votate i vostri Pokémon preferiti!!!



1° posto: ....

2° posto: ....

3° posto: ....

4° posto: ....

5° posto: ....

Ritagliate e spedite!!!

Per inviare le vostre lettere scrivete a:
MG MEDIA GROUP
redazione di GAME BOY PLANET
Via Frua, 15
20146 Milano



CODICI & TRUCCHI

WARIO LAND II

Un capitolo segreto...
Se volete sbloccare i personaggi segreti, cominciate una nuova partita senza svegliare Wario e lasciate che i pirati lo buttino fuori dal castello; il gioco dovrebbe ora cominciare con un livello segreto!

Il ballo del nastro trasportatore
Se volete muovervi senza problemi sul nastro trasportatore, non dovete fare altro che agguantare un nemico e portarlo a spasso con voi: tutti i problemi dovrebbero essere finiti!

Scegliete il vostro avversario
Se volete combattere con i boss di fine livello non dovete far altro che completare il gioco con tutti i pezzi della mappa e i tesori, oltre ad avere l'energia al 100 %. A questo punto andate alla schermata del Level Name, e dopo aver selezionato un livello-boss premete A+B.



MORTAL KOMBAT 4

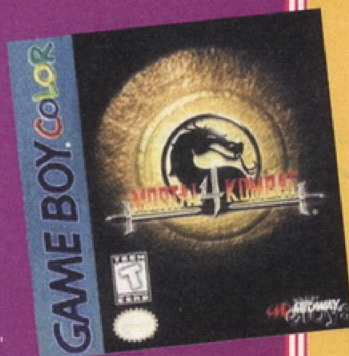
Fatalità
Volete fare davvero tanto male al vostro avversario? Allora eseguite le seguenti mosse quando appare la scritta FINISH HIM:

Fujin – Raise and Destroy
Sinistra, sinistra, destra.

Lui Kang – Fire Blast
Sinistra, sinistra, sinistra, basso.

Quan Chi – Leg Rip
Sinistra, basso, sinistra.

Raiden – Shock Explosion
Sinistra, destra, alto, alto.



Reiko – Kick Off
Basso, basso, sinistra.

Scorpion – Toasty
Sinistra, destra, destra, sinistra.

Sub Zero – Head Rip
Destra, sinistra, destra, basso.

Tanya – Kiss of Death
Basso, basso, alto, basso.

Reptile – Face Chew
Premete contemporaneamente A+B e alto; quando appare la scritta FINISH HIM premete alto.

KRAZY RACERS

Speed Boost
Per riuscire ad acchiappare lo speed boost, premete A nel momento preciso in cui la quarta testa lampeggia quando state per cominciare la corsa. Se avete fatto tutto come si deve, dovreste cominciare la gara dotati di una velocità decisamente maggiore! Praticamente... un vero e proprio speed booost!

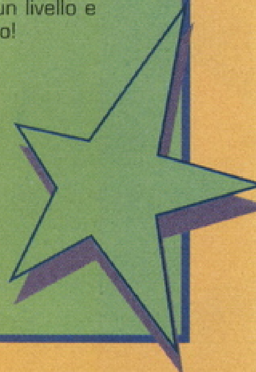


RAZOR FREESTYLE SCOOTER

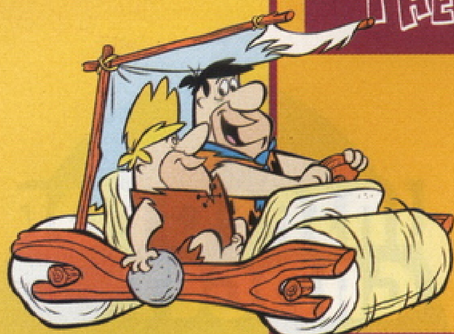


Siete pronti per sfrecciare in tutte le direzioni con Freestyle Scooter? Ecco qua tutti i codici per saltare tra un livello e l'altro!

Round	Password
2	Y2QXMZNHNLLQLBLM9L
3	GJ9ZP35TROQQLBCV1N
4	YWGBRDTTTOOLLBHXWS
5	HOSQTNVTWOOOVBHYNS
6	2111YQ7TYO1OZBHVFS
Final	M2D98XBTOO2O2BHWBS



FLINTSTONES: THE BURGERTIME IN BEDROCK



Ecco qua tutti i trucchi per riuscire a cucinare l'hamburger più grosso e gustoso del mondo! Ci credete che qui siamo tutti ottimi cuochi?

Level	Password
2	Fly, Blue Dino, Gazoo, Snaggle Tooth
3	Gator, Gator, Snake, Gazoo
4	Frog, Fly, Snake, Gazoo
5	Gator, Snaggle Tooth, Snaggle Tooth, Snake
6	Gazoo, Dino, Fly, Croc

SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX



Avete problemi con l'arrampicamuri più famoso del mondo? Potete smettere di preoccuparvi! GameBoy Planet vi racconta come si fa: ecco le password!

Level	Password
2 dopo avere sconfitto Mysterio	MP!63C
3 dopo avere sconfitto Sandman	PL851D
4 dopo avere sconfitto Vulture	MM947F
5 dopo avere sconfitto Scorpion	TS6!96
5-2 dopo avere passato il livello per combattere contro Kraven	TS6!9G
6 dopo avere sconfitto Kraven	LR6!9G

ALIEN 3

Tutti a bordo della Nostromo per fare a pezzi gli alieni cattivi! Avete problemi? Con questi trucchi li spazzeremo via in un baleno!

1 EE26-37D4 Consumo più lento del carburante per il lanciafiamme

2 7D26-37D4 Consumo più veloce del carburante per il lanciafiamme

3 FD36-44D1 Cominciare il gioco con un numero maggiore di caricatori

4 4D36-44D1 Cominciare il gioco con un numero maggiore di caricatori per il fucile

5 DD36-44D1 Cominciare il gioco con un numero minore di caricatori per il fucile

6 FD3B-4FD1 Cominciare il gioco con un numero maggiore di granate

7 4D3B-4FD1 Cominciare il gioco con un numero ancora maggiore di granate (e quante ne volete?)

8 DD3B-4FD1 Cominciare il gioco con un numero minore di granate

13 3C28-44D4 Munizioni infinite per il fucile a impulsi

14 3C22-3D64 Munizioni infinite per il lanciagranate

15 3C25-37D4 Munizioni infinite per il lanciafiamme

16 D464-1D6D Diminuire i danni subiti

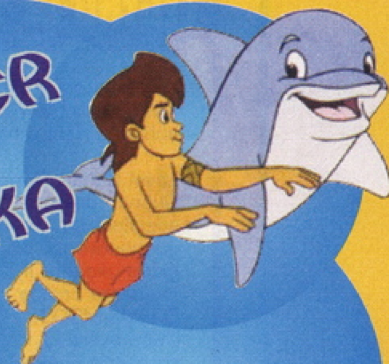
17 DD6D-17DD Tutti i med-kit vi portano al massimo di energia

18 D76D-1DAD I med-kit vi danno meno energia

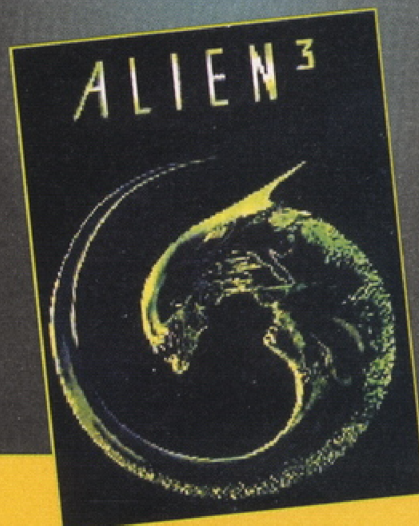
19 EE6B-CDDD Invulnerabilità maggiore dopo essere stati colpiti

20 DD64-1D6D La maggior parte degli attacchi non vi fanno nulla

FLIPPER AND LOPAKA



Level	Password	Level	Password
2	Q9MRMK	9	Q9MKKL
3	Q9MPP1	10	Q9MM3S
4	Q9MR61	11	Q9MMNO
5	Q9MKPR	12	Q9MKR8
6	Q9MM3Z	13	Q9MMPN
7	Q9MM47	14	Q9MKMX
8	Q9MMRF	15	Q9MM44
		16	Q9MMRG



CODICI & TRUCCHI

SUPER MARIO LAND 2



C'è ancora qualcuno tra voi che ha problemi con il mitico secondo capitolo di Super Mario... A chi potevate chiedere aiuto? Unicamente a noi, siamo qui apposta!

Easy Mode
Alla schermata iniziale, quando dovete scegliere una partita salvata, premete il pulsante SELECT. Se avete fatto tutto come si deve, noterete che Mario è diventato più piccolino! Ora, quando comincerete un livello si aprirà una schermata extra che recherà la modalità 'easy mode'. Da questo momento le cose saranno decisamente più facili.

INSPECTOR GADGET

Andate al menu dove potete inserire le password e digitate i seguenti codici:

Livello	Codice
Plasma Heart	FH2KBH
Volcanoe	FM!PQM
The Vats	FRVTLR
Undergroun	FWQZ!?



SUPER MARIO BROS DELUXE

Volare dentro il livello
Mettete il gioco in pausa e premete: A (x3), B (x3).

Versione Giapponese di Super Mario Bros 2
Terminate il gioco con almeno 300.000 punti nella modalità Classic e senza utilizzare continue, salvataggi o restart.

Giocare con Luigi
Premete SELECT nella schermata della mappa.

Continue illimitate
Premete A nella schermata Game Over.

Vite infinite
Ogni volta che perdete una vita, premete ripetutamente A prima della schermata della mappa.

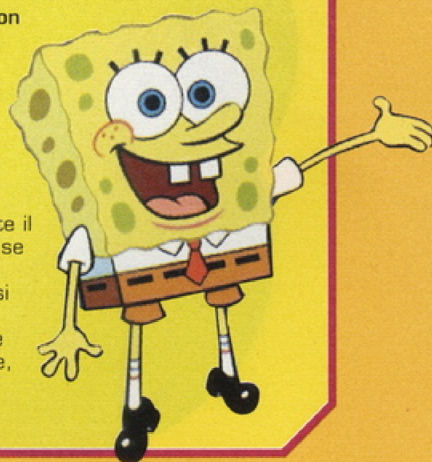
Lost Levels Bonus
Realizzate almeno 300.000 punti durante il gioco e selezionate Luigi nella schermata principale.

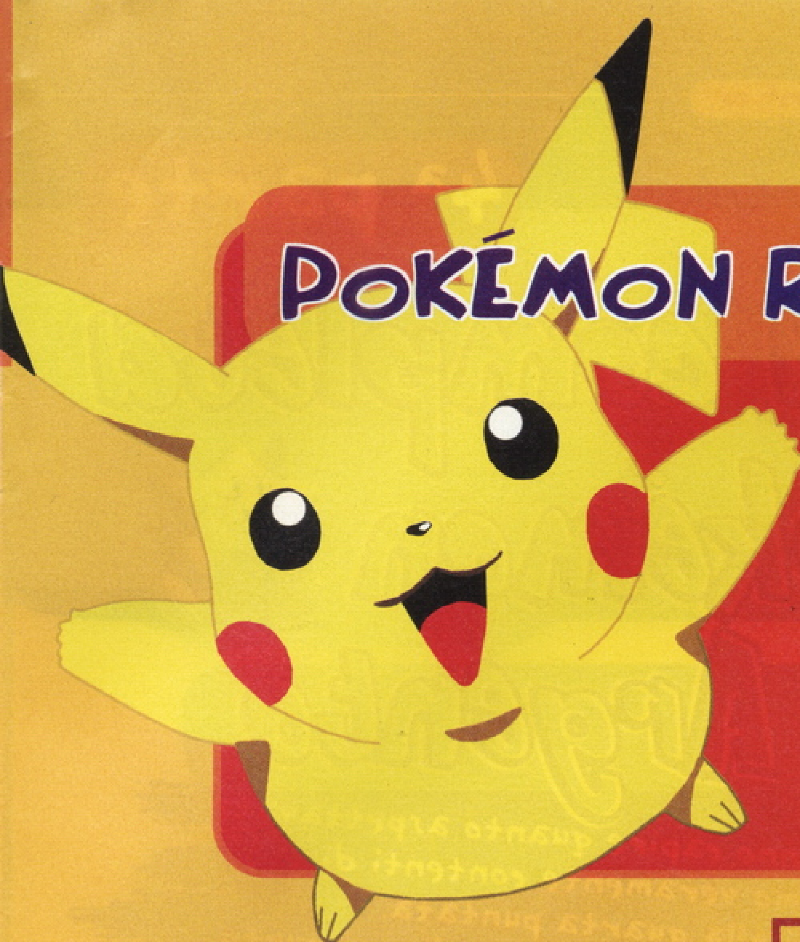
You VS Boo Bonus
Realizzate almeno 100.000 punti durante il gioco e selezionate Boo nella schermata principale.

SPONGEBOB SQUAREPANTS: LEGEND OF THE LOST SPATULA

Problemi con il simpatico Sponge Bob? Assolutamente no! Da questo momento abbiamo risolto ogni guaio!

Level Select Option
Quando dovrete scegliete se continuare il gioco, digitate il seguente codice: D3BVG-MOD3. Dopo avere compiuto questa operazione mettete il gioco in pausa e, se ovviamente avete fatto tutto come si deve, dovreste trovare disponibile una nuova opzione, la Level Select Option.





POKÉMON ROSSO-BLU

L'unica maniera per acchiappare Mew!
Abbiamo visto e sentito così tante cose circa le modalità con le quali acchiappare il piccolo ed elusivo Mew che abbiamo deciso di fare chiarezza una volta per tutte! Pensate che ogni giorno sembra che nel mondo si inventino oltre venti modi diversi per acchiapparlo! Bene! Abbiamo deciso di fare chiarezza! Secondo la Nintendo, Mew non può essere catturaro nelle versioni di Pokémon Giallo, Rosso e Blu, a parte la possibilità di sbloccarlo grazie al GameShark (che tra l'altro potrebbe rovinare il vostro Pokedex). Mew può essere unicamente scambiato agli eventi speciali organizzati dalla Nintendo come i Tour nei centri commerciali o altre occasioni ufficiali. State in campana!

BABE AND FRIENDS

Level	Password
2	BOB
3	RN6
4	G5M
5	RM1
6	N6W
7	TYQ



TONY HAWK'S PRO SKATER



Per sbloccare tutte le tavole, i livelli e gli obiettivi con il mitico Tony inserite la seguente password:
B58LPTGBBBBV

Per sbloccare un sacco di soldi, tutti i parchi e la tavola Falcon:
VTP MPSBBBBVV

Per gareggiare da subito con le tavole Football e Shadows di Bob Blomquist inserite la seguente password:
CZWWVWFMKCVB

Per gareggiare da subito con tutte e tre le tavole di Bob Bumquist inserite la seguente password:
CJFBV3KTC2B

Per ottenere la bellezza di 50.000 dollaroni con Tony Hawk senza obiettivi inserite la seguente password:
V!T!MBBBBVV

MUMMY RETURNS

Per scegliere il livello che preferite, non dovete fare altro che digitare i seguenti codici:

Level	Password	Level	Password
1	71P 4KW	6	784 L6S
2	8K3 71J	7	814 8W4
3	P3C 664	8	TNM N5Q
4	CXS ONO	9	HTS OZX
5	1NO F1N	10	1RD 10V
		End	T64 15P



JUDGE DREDD

Nella schermata dei titoli premete A, sinistra, destra, sinistra, sinistra, B.

4a parte

La guida completa a Pokémon Oro e Argento





Le vostre lettere ci fanno capire quanto aspettavate questa guida, e noi siamo veramente contenti di potervi aiutare! Giunti alla quarta puntata, cominciamo con la Guerra della Torre Radio, un punto dove sembra proprio che vi siate bloccati in molti. Cosa aspettate? Cominciate a leggere!

LA GUERRA DELLA TORRE RADIO

Andate a **Fiordoropoli** e recatevi subito alla torre Radio. Scoprirete che è presa d'assedio dal **Team Rocket**, per cui vi toccherà combattere ancora. Sconfiggete tutti i Rocket fino ad arrivare all'ultimo piano. Battendo l'ultimo Rocket riceverete una **chiave** che vi servirà per aprire una porta nei sotterranei...



Appena entrati nella porta troverete subito il vostro rivale che vorrà sfidarvi a tutti i costi. Attenti a **Sneasel**. È un nuovo Pokémon di tipo **Buio**, immune agli attacchi psichici.

Ora proseguite. Dovrete risolvere alcuni piccoli **puzzle** per potere sfidare gli altri membri del Team Rocket.



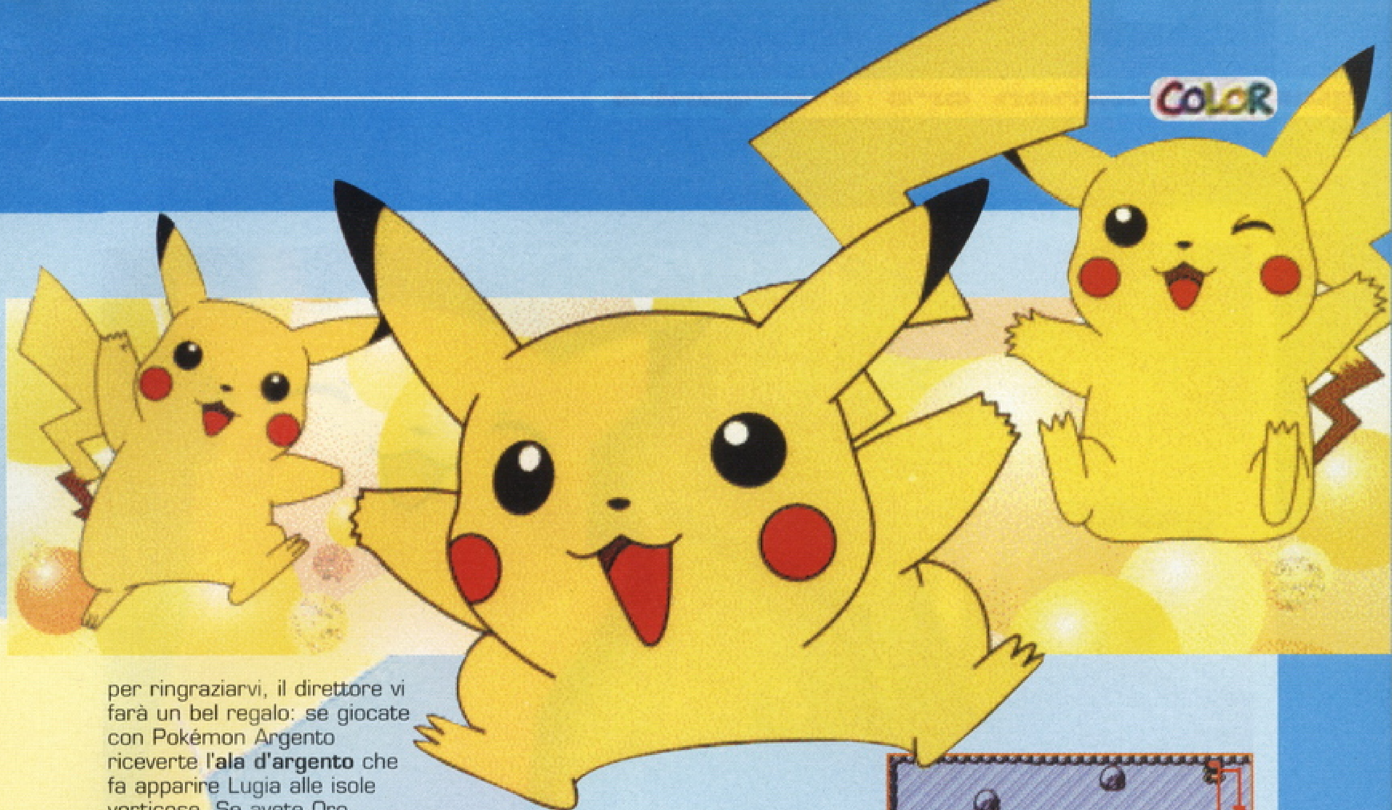
Gironzolando (senza perdervi, mi raccomando!), riceverete la card key che serve ad aprire le porte. Tornate alla Torre Radio e usate la **card key** per entrare dove prima non potevate.



Sconfiggete tutti i generali e quindi,

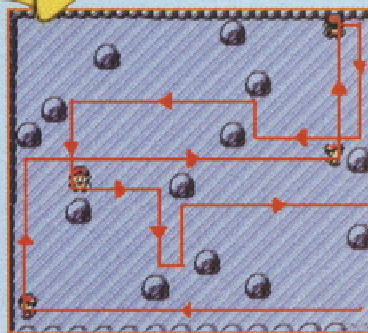






per ringraziarvi, il direttore vi farà un bel regalo: se giocate con Pokémon Argento riceverte l'**ala d'argento** che fa apparire Lugia alle isole vorticose. Se avete Oro riceverete l'**ala d'Iride** che vi permetterà di accedere alla **Torre di Latta** e catturare Ho-Ho! Per avere l'ala che vi manca e quindi prendere il Pokémon leggendario che vi manca dovrete comunque aspettare ancora un bel po', abbiate pazienza! Prima di andarvene visitate le **case** fono a quando troverete Bill che vi regalerà **Eevee**. Ora tornate a **Mogania** e precedete verso **destra**.

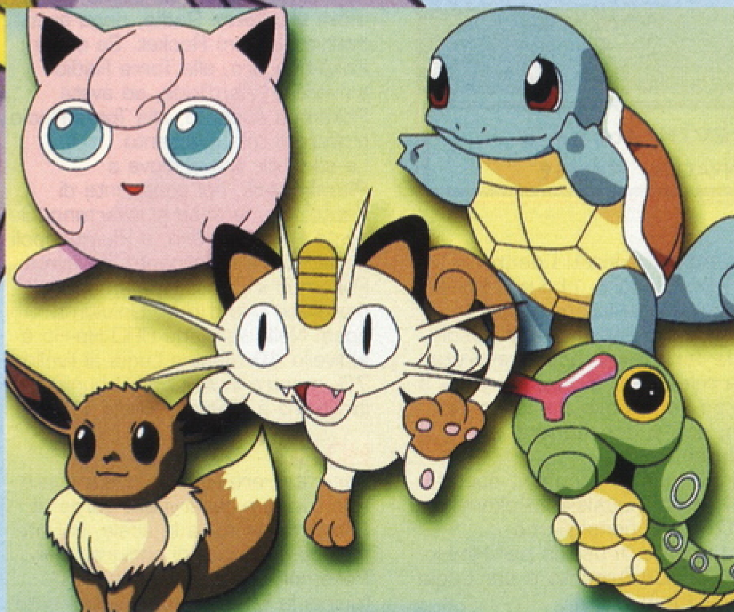






LA VIA GELATA

Arriverete a una **grotta**, la Via gelata. Qui potrete catturare **Swinub**, un nuovo Pokémon, e se avete Pokémon Argento anche **Delibird**. Questa grotta è piena zeppa di **labirinti**. Fate attenzione a non perdervi, potreste vagare per giorni senza riuscire a uscire! Proseguendo per uno di questi piccoli labirinti troverete la **MN07 Cascata**.



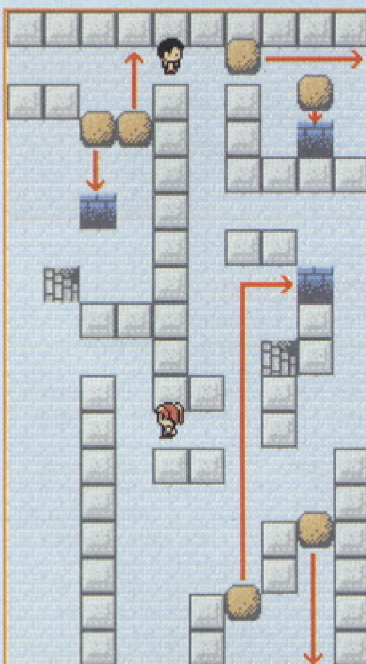
EBANOPOLI

Arrivati a Ebanpoli troverete l'ultima **palestra**. Se vedete un uomo davanti all'edificio significa che non avete ancora sconfitto tutti i capi-palestra precedenti o che avete saltato qualche momento importante del gioco (come battere il Team Rocket a Pozo Slowpoke, o a Mogania o a Fiordoropoli). Se è così, andate a farlo subito. Prima di entrare nella palestra vi ricordo che a Mogania c'è un uomo che può cancellare le mosse ai vostri Pokemon (anche delle MN). La palestra di Ebanopoli è molto grande e dovrete risolvere dei **giochi di abilità** prima di arrivare dal capo-palestra

L'allenatore è **Sandra**, che allena Pokémon di tipo drago.
Il consiglio è di usare un Pokémon di tipo **Gelo**, ma se non ne avete potete cavarvela anche con un **Elettrico** molto potente.



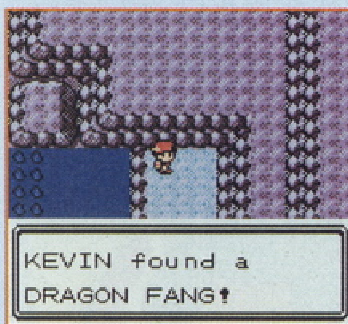
Appena avrete sconfitto Sandra, lei non vi darà subito la medaglia. Vi dirà invece di andare alla **Tana del Drago** a Nord della città e trovare alcuni denti di drago.





TANA DEL DRAGO

Nella Tana del Drago potete trovare dei **Dratini**. Quando avrete il Super Amo, tornate qui e usatelo per pescare. Potrete trovare dei Dratini, o se siete fortunati un Dragonair a livello 40. In questo modo avrete bisogno di soli 15 livelli per farlo diventare un Dragonite. Comunque sia, per il momento prendete i denti di drago.



Appena recuperati i **denti**, arriverà Sandra che vi darà la medaglia con la quale tutti i Pokémon vi obbediranno. Usciti dalla Tana del Drago riceverete una telefonata di **Elm**. Tornate a Borgo Foglianova e andate da Elm, che vi consegnerà la **Master Ball**.
Per chi non la conosce, questa Ball cattura qualsiasi Pokémon al 100 % . Vi consigliamo caldamente di usarla per Ho-Ho in Pokémon Argento e per Lugia in Pokémon Oro.



HO-HO E LUGIA

In Pokémon oro e Argento non troverete Moltres, Zapdos e Articuno (dovete scambiarli), ma due nuovi uccelli legendari. Per catturare Lugia vi serve l'**ala d'argento** e per catturare Ho-Ho serve l'**ala d'Iride**. La prima ala si trova alla **Torre Radio**, dopo aver battuto il Team Rocket. Se avete Pokémon Oro, alla Torre Radio troverete l'ala d'Iride, se avete Pokémon Argento, alla Torre Radio troverete l'ala d'Argento.
La seconda Ala si trova a **Plumbeopoli**, nel continente di Kanto. Ora le cose si invertono. Se avete Pokémon Oro, a Plumbeopoli troverete l'ala d'argento, se avete Pokémon Argento, a Plumbeopoli troverete l'ala d'Iride. Un'ultima cosa! Nella versione ORO Ho-Ho è al livello **40** mentre Lugia al livello **70**; mentre in ARGENTO Lugia è al livello **40** e Ho-Ho al livello **70**.

HO-HO

Per catturare Ho-Ho dovete avere l'ala d'Iride e recarvi alla **Torre di Latta**. Salite tutte le scale, salvate il gioco e tentate di catturarlo. In Pokémon Oro il suo livello è 40 (quindi la Master Ball è veramente

sprecata), mentre in Pokémon Argento il suo livello è 70 (e qui invece vi serve di certo!).





LUGIA

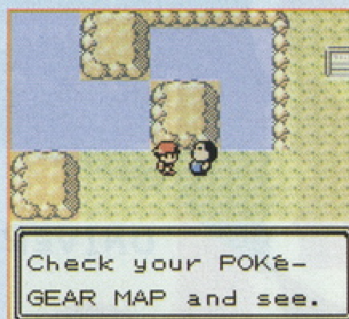
Per catturare Lugia le cose sono un po' più complicate. Chi avesse avuto difficoltà, malgrado lo speciale dedicato proprio a Lugia, trova qui ulteriori aiuti. Dovete avere un Pokémon con **Mulinello**, uno con **Surf**, uno con **Flash** e uno con **Cascata**. Andate a **Olivinipoli** e usate Surf come se voleste andare a Fiorisopoli, spingetevi invece più **a sinistra** possibile; la prima caverna che vedrete è quella giusta, usate Mulinello ed entrate nella **grotta**. Una volta dentro, andate **a destra** e prendete il sentiero più in alto quando questo si dividerà. Vi troverete davanti una **cascata**. Andate in basso e quindi navigate verso l'alto della nuova schermata per trovare Lugia. Salvate e tentate di catturarlo. In Pokémon Oro il suo livello è 70, quindi vi consigliamo di usare la Master Ball, mentre in Pokémon Argento il suo livello è 40, oppure tentate con più Ultra Ball.





PERCORSO 27

Siamo rimasti a **Borgo Foglianova**. Ora andate **a destra** della città e troverete un **lago** (secondo la mappa è il mare, comunque fidatevi...). Entrate con Surf e proseguite verso Destra.
Arrivati a terra, un uomo vi dirà che avete appena messo piede in **Kanto** (il continente esplorato da Ash in Pokémon Rosso/Blu/Giallo). Controllate la mappa sul Pokegear.....





Entrate subito nella piccola grotta e uscite con facilità. Seguite tutto il percorso: qui potrete sfidare tutti gli allenatori che come voi sono diretti alla Lega Pokémon. Lungo la via incontrerete una signora gentile che guarirà i vostri Pokémon. Arrivati all'edificio, un uomo vi chiederà di mostrargli le **8 medaglie** di Jotho. Se le avete tutte vi farà passare. Andate dritto ed entrate nella **Via Vittoria**. Qui troverete dei Graveler, Golbat, Onix, Ryhorn, Ursaring e Donphan. Prima di uscire, incontrerete il vostro rivale per una battaglia.



Con questa pratica borsa potremo portare le nostre preziose console ovunque, senza correre alcun rischio di rovinarle!

UNIVERSAL GAMEBOY BAG



Ci siamo già occupati in passato del materiale di supporto per GBA e GBC prodotto dalla **X-Tecnologies,** e non abbiamo potuto evitare di sottolineare l'alto livello qualitativo dell'hardware realizzato.
Questo mese abbiamo deciso di trattare un accessorio che viene spesso dimenticato ma che riveste una grande importanza nella vita videoludica di ogni appassionato; quante volte avete infatti cercato la **sistemazione migliore** per il vostro GameBoy (che sia Advance o Color poco importa)? Tra lenti, cavetti link, cartucce, batterie, alimentatore e console spesso si finisce per non trovare la collocazione ideale, finendo magari per litigare con i fratelli maggiori o addirittura con i genitori.
Ecco quindi che proprio **Universal GameBoy Bag** viene a risolvere ogni problema, grazie a una realizzazione decisamente vincente.
La parola magica, in questo caso, è decisamente **spazio**, nel senso che all'interno della Universal GameBoy Bag potrete riporre la console e tutti gli accessori che possono tornarvi utili, grazie a uno studio dello spazio e delle **tasche** – interne ed esterne – che mette decisamente ogni cosa al suo posto!
La borsa viene proposta in **colori vivaci** che ben si adattano con la nostra voglia di divertirci e con il mondo del GameBoy; ha anche una pratica **tasca esterna** per ogni evenienza e, dato importantissimo, è prodotta in **tela impermeabile** in modo da tenere la nostra amata console al riparo dalla pioggia e dalle intemperie.
Un altro aspetto che fa di Universal GameBoy Bag un accessorio molto utile è l'**imbottitura** che, oltre a darle un carattere e una forma precisa, tiene alla larga il contenuto da impatti che durante un viaggio potrebbero danneggiare il prezioso visore del GameBoy, le cartucce o magari l'esile **stelo** della luce che si collega al GB. Con **Universal GameBoy Bag** ogni viaggio sarà una passeggiata per la nostra console, protetta da ogni evento dannoso da una **zip** resistente!



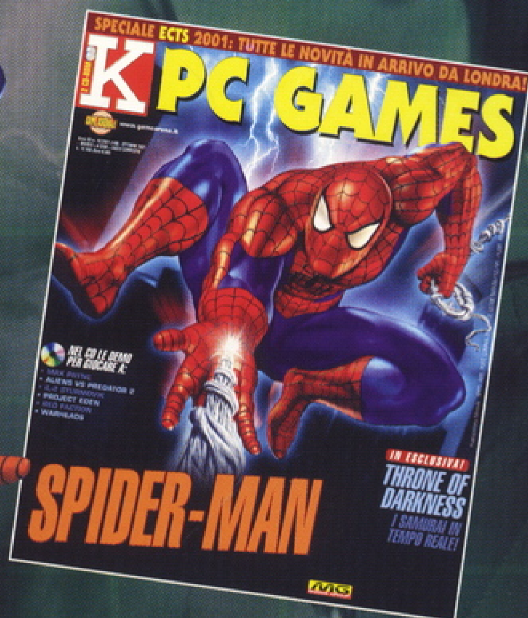
IL MONDO DEI VIDEOGAMES

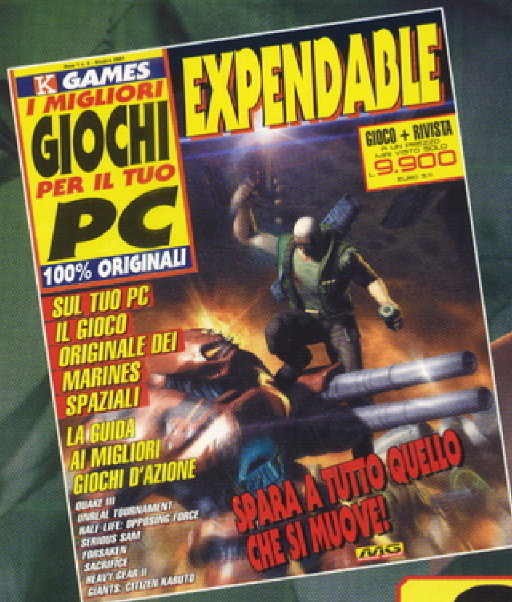
È IN EDICOLA













MG MEDIA GROUP

Su Internet c'è

GAME ARENA.it

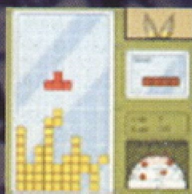
IL PORTALE ITALIANO DEI VIDEOGAMES

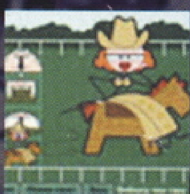


ENTRA NELLA SALA GIOCHI

100 GIOCHI

FACILI





DIVERTENTI





GRATIS

